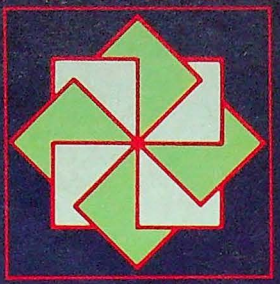
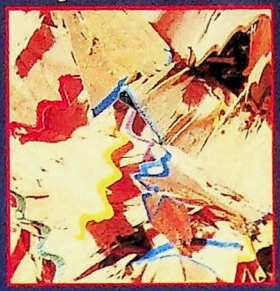
spiel



Mon: geometrische Varianten

Zündende Streichholzknobelei

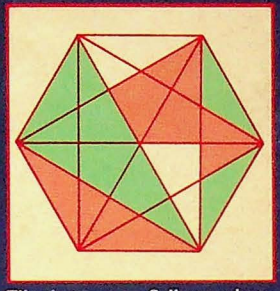
Des Drudels Kern: Was ist das?



Fotorätsel

Intelligenter Spiel-Spaß

EXTRA-TEIL:
8 SEITEN
SPIELZEIT
PAPIERSPIELEREIEN
WAS WAR 1979?
KRIMI-PREISRÄTSEL



Flix-tic-tac: zum Selbermachen

DM 4,–
Nr. 2
Februar
März '80

Die hundertfeldrige Dame
Eine Krönung der Schöpfung

Drudeln
Wo wenige Striche viel bedeuten

Spiel ohne Sieger
Ich trau' mich nicht

Gewußt wie und warum
Physikalische Haushaltsgeschichten

NEU! Spiel-Anleitungen zum Sammeln

Österreich: 35 öS
Schweiz: 4,30 sfr

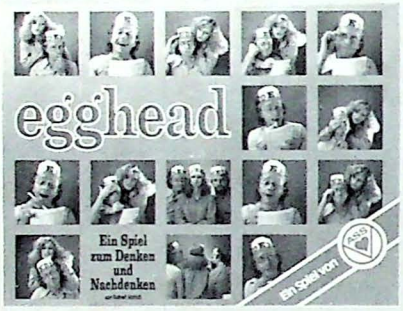
Feudal, die Schlacht der Ritter – ein aufregendes Spiel aus der Schachfamilie

WIR MACHEN IHNEN EIN GESCHENK

Sie selbst lesen „Spiel" und wissen, wieviel Spaß und (Ent-) Spannung diese Zeitschrift bringt. Es wird Ihnen sicher leichtfallen, „Spiel" weiterzuempfehlen. Schicken Sie uns die Adresse eines Verwandten, Freundes oder Bekannten, der „Spiel" regelmäßig und bequem frei Haus beziehen möchte. Das Abonnement für 12 Ausgaben ist 9 Mark billiger als die Einzelhefte. Eine Ersparnis von 18 Prozent!

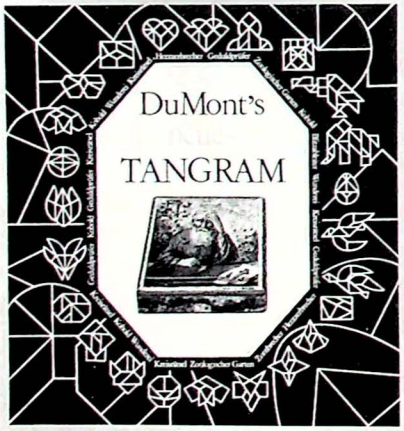
Als Dank erhalten Sie ein „Spiel"-Geschenk Ihrer Wahl. Bitte schneiden Sie den Spiel-Coupon aus und senden ihn an: Spiel-Verlag, Postfach 10 57 09, 2000 Hamburg 1

Das „UR-Spiel". Eines der ältesten Spiele der Welt. Ein Ravensburger Würfelspiel für zwei Personen.



„egghead", für Leute, die Spaß am logischen Denken haben.
Ein ASS-Spiel für 3 – 6 Personen.

„Gimel" ist ein Denkspiel; es stammt aus dem alten Ägypten.
Von Bütehorn-Spiele für zwei Personen.



DuMont's neues Tangram von Joost Elffers und Mike Schuyt. 248 Seiten mit über 690 Legebeispielen und Auflösungen.

Als Dankeschön

für meine Empfehlung von „Spiel" schicken Sie mir bitte:

- ◯ Ravensburger UR-SPIEL
- ◯ ASS EGGHEAD
- ◯ Bütehorn-Spiele GIMEL
- ◯ Joost Elffers und Mike Schuyt. DU MONT'S NEUES TANGRAM

Gewünschtes bitte ankreuzen. Als Adresse für das Geschenk gilt der Absender auf dem Brief oder der Postkarte.

2/80

Spiel-Geschenk-Coupon

An diese Adresse schicken Sie bitte „Spiel" für mindestens 12 Ausgaben, garantiert zum Vorzugspreis von DM 3,25 pro Heft. 12 Hefte DM 39,- (Ausland: DM 39,- + Porto DM 7,20). Die Lieferung erfolgt frei Haus und beginnt mit der nächsten Ausgabe.

Vorname Name _____

Straße/Nr. _____

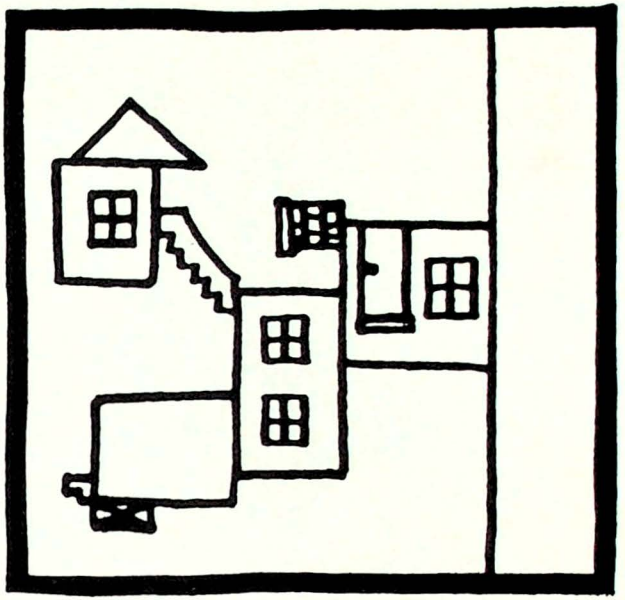
PLZ/Wohnort _____

Datum _____

Unterschrift _____

Bitte keine Vorauszahlung leisten. Rechnung abwarten. Wichtiger rechtlicher Hinweis: Sie garantieren mir, daß ich diese Bestellung innerhalb einer Woche beim Spiel-Leser-Service schriftlich widerrufen kann.

Spiel-Inhalt



◁ Drudel bereichern unsere moderne Kultur, Seite 42

Mit Taschenrechnern kann man nicht nur rechnen, sondern auch spielen, Seite 36

△ Was geschah im Jahre 1979? Seite 11

◁ Hundertfeldrige Dame: die schönste und anspruchvollste Variante des Damenspiels, Seite 5

Spiele & Spielen

Die hundertfeldrige Dame 5
Neu: Spielanleitungskarten 8
Papierspielereien 16
Feudal, die Schlacht der Ritter 20
Spiel ohne Sieger 24
Taschenrechner-Spielereien 36
Spiel-Kritik 38
Thekenspiele 40
Schach/Go 44
Mein Spiel: Flix-tic-tac 46
Spiel-Wiese 56

Wettbewerbe

Krimi-Preisrätsel 12
Spiel-Auktion 58

Denken & Raten

Was war 1979? 11
Martin Gardners Mathematisches Kabinett 18
Tratschke fragt: Wer war's 26
In 15 Schritten Denken lernen 35
Fotorätsel 37
Drudeln: Wenige Striche, die viel bedeuten 42
Gewußt wie: Physik im Alltag 45
Firmenzeichen: Wer oder was verbirgt sich dahinter? 49

Spielzeit

Eckhead's Knobelegg 27
Wortwirbel 28
Scrabble 28
Mexicano 28
Logicals von Zweistein 29
Eckhead's Wortsalat 30
Opa's Rätselkiste 31
Suchworträtsel 32
Zahlenrätsel 32
Labyrinth 33
Kreuzworträtsel 34

Rubriken

Spiel-Forum 4
Spiel-Notizen 8
Lösungen 50
Findex 55
Spiel-Börse 58
Impressum 58

Mehr knobeln

Besonders gut gefallen mir die Beiträge: Papierspielereien, Taschenrechnerspiele, Thekenspiele, die Preisfrage und der Mittelteil. Es sind dies im wesentlichen die Rubriken, die zu eigener Aktivität, also Nachdenken oder Nachahmen, auffordern. Gut gefallen hat mir auch der Beitrag von de Bono, mit dem ich mich einige Stunden beschäftigt habe. Etwas zu stark vertreten scheinen mir die Spiele-Rezensionen zu sein. Ich würde es vorziehen, noch mehr Beiträge von der oben beschriebenen Art zu lesen.

KURT ENDERS
DARMSTADT

Nach Erscheinen eines Heftes schicken wir regelmäßig an circa 500 immer wieder andere Abonnenten Fragebogen, die wir dann sorgfältig auswerten. Ihren Wunsch, verstärkt das eigene Tun zu fördern, haben wir tendenziell berücksichtigt.
Die Redaktion

Ein Lob dem Verleger

Ein Lob gilt dem Herausgeber, insbesondere für seinen Mut, eine Zeitschrift für einen doch leider recht kleinen Leserkreis zu machen. Ich werde daher sehr bemüht sein, Freunde für diese Zeitschrift zu gewinnen.

RUDOLF MÜLLER
BUCHHOLZ

Berufliches Interesse

Ich bin zukünftige Erzieherin und interessiere mich nicht nur persönlich, sondern auch beruflich sehr für Ihre Zeitschrift. Ich finde die Zeitschrift „Spiel" ausgesprochen gut.

DOROTHEA GREISER
SOLINGEN

Himmel und Erde

Heft 10/11/79: „Scharade" auf Seite 55.
Ein Lösungsvorschlag:
Das Erste ist umhüllt = *Erde*
Das Zweite steht dir offen = *Himmel*
Das Ganze, lichterfüllt,
macht alle Müden hoffen.
Doch macht das Zweite du zum Erstem,
dies zum Zweiten, so kannst du dir
im Nu das Ganze zubereiten
= *Himmel und Erde*, so nennt man ein Gericht, das aus Kartoffeln und Äpfeln besteht.

PETER SCHIEVINK
MELLE

Sammelmappe, Sammelbox

Ich bin ein begeisterter Leser Ihrer noch recht jungen Zeitschrift. Meine folgende Anregung bezieht sich ausschließlich auf das Organisatorische, sprich für die Qualität Ihrer Arbeit. Vielleicht wäre es möglich, sowohl für das Heft selbst wie auch für die beigelegten Spiel-Karten Sammelmappen anzubieten, die die Ablage beziehungsweise Aufbewahrung erheblich erleichtern würden?
Ansonsten: Machen Sie weiter so!

ALBERT ZWILLING
GEROLSHEIM

Bereits in Heft 12/1 haben wir eine Spiel-Sammelbox, für die Spielanleitungskarten, sowie eine Spiel-Sammelmappe angeboten. Sie können beides auf der eingehefteten Bestellkarte (Seite 9) auch in diesem Heft beziehen.
Die Redaktion

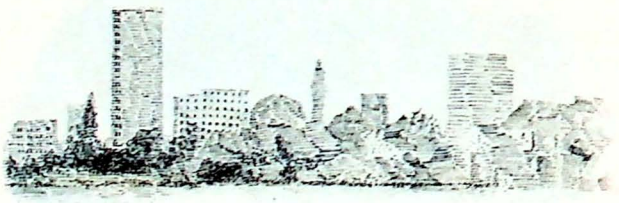
Keine Bastelzeitung

Bitte, laßt den Bastelteil (Bauernmalerei) weg, obgleich bei Durchsicht der alten Nummern auch Hinterglas schon abgehandelt wurde, aber kürzer. Bitte, bitte es gibt sehr viel Spezialliteratur und Hinweise für Bastelfans. Nur die Spielzeitung laßt frei! Wir wollen spielen und uns nicht sinnvoll beschäftigen lassen. Ich vermisse den Kalender mit den Hinweisen schmerzlich.

KATHERINE MINNERUP
GR. NISSAU

Unsere Abonnentenbefragungen machten uns bereits deutlich, daß Themen wie „Bauernmalerei" nur einen kleinen Kreis unserer Leser interessiert. Ebenfalls der „Spielkalender" fand wenig Anklang.
So haben wir beide Rubriken aus „Spiel" genommen.
Die Redaktion

Rotbarsch gegen Gelbe Rübe



F.K. Wächter

Erscheinungsweise: 2-monatlich

Am meisten stört mich an „Spiel", daß es nur alle zwei Monate erscheint. Der Zeitraum ist viel zu groß. Warum eigentlich? Anfangs hieß es doch, es soll jeden Monat erscheinen?! Ist das nicht drin? Aber 2-monatlich – das ist eine unmögliche Erscheinungsweise. Bitte ändern. Danke.

ULRICH SCHÄDLER
LANGEN

Die bisherige Resonanz war, daß „Spiel" über einen Monat gelesen wird. So haben wir uns entschlossen, „Spiel" zunächst weiterhin nur jeden 2. Monat erscheinen zu lassen.
Die Redaktion

Konkreter Spiel-Bezug

Bedauerlich ist die Entwicklung vom „Spiel"-Heft mit zusätzlichen freizeitorientierten Artikeln. Die Berichte wie „HSV", „Bauernmalerei" wirken wie „Füllsel", um die Seitenzahl zu erreichen. Weshalb nicht mehr wirklicher Spiel-Bezug?

HELGE ANDERSEN
JARPLUNG

Der „HSV"-Beitrag und die „Bauernmalerei" waren keine Füllsel. Sie stellten einen redaktionellen Versuch dar, das Heft mit Rahmenbeiträgen zu bereichern.
Ihre Einwände wurden in den Konzeptionen der neuen „Spiel"-Hefte bereits berücksichtigt.
Die Redaktion

Spiel-Vertrieb als Spiel

Äußerlich und innerlich hebt sich Ihre „Spiel"-Zeitschrift von den Rätsel- und Langeweile-Postillen ab, aber „Spiel" am Kiosk zu finden, das ist ein reines Glücks-„Spiel".
Deshalb mein „Spiel"-Vorschlag an Ihre Leser:

SPIEL-VERTRIEB

Regel: Sämtliche am Kiosk vorhandene „Spiel"-Hefte unbemerkt vom Verkäufer in den „Spiegel"-Stapel einmischen.
Gewinner: Ihr Verlag.

CONSTANTIN STAHLBERG
HAMBURG

Foto: Lauros-Giraudon

Eine der frühesten Darstellungen der hundertfeldrigen Dame, festgehalten von dem französischen Genremaler Louis Léopold Boilly

DIE HUNDERTFELDRIGE DAME

Eine Krönung der Schöpfung

Die Dame hat hierzulande keinen sonderlich noblen Ruf. Ihr Ansehen ist dem des Schachs bei weitem nicht vergleichbar. Ein Schachbrett zu besitzen, hebt das gesellschaftliche Niveau eines Spielers, abhold allen niederen Vergnügungen. Der Papp-Spielplan dagegen, worauf man bei uns gewöhnlich mit Damesteinen zieht, ist als Statussymbol ungeeignet. Dame gilt in weiten Kreisen als harmloses Kinder- und Familienspiel, dem Schach hingegen gebührt die Krone!

Anders in Holland, Frankreich oder der Sowjetunion (um nur einige Länder zu nennen). Dort wird Dame mit wahrer und wachsender Begeisterung gespielt. Da spielt man in Clubs und Vereinen, da kämpft man um nationale und internationale Titel und trägt Weltmeisterschaften aus. Warum dort die Liebe zur Dame und hier die Geringschätzung? Die Erklärung ist einfach: In Deutschland spielt man Dame nach den denkbar simpelsten Regeln. In anderen Ländern dagegen gleitet die Dame nach strengeren Gesetzen übers Parkett der Schachbrettfelder. Und siehe da: Es bekommt ihr ausgezeichnet. Die deutsche Dame ist brav und bieder, ja ein bißchen langweilig. Dame nach anderen Regeln gespielt, ist eine Herausforderung an den Intellekt, eine geistreiche Unterhaltung, dem Schach ebenbürtig.

In den angelsächsischen Ländern beispielsweise darf die Dame (der Doppelstein heißt dort „King") ebenso wie ein normaler Stein nur über ein einziges Feld ziehen, allerdings beliebig vor- oder rückwärts. Diese scheinbar geringe Änderung gegenüber der deutschen Regel, wo der Dame eine beliebige Freizügigkeit eingeräumt wird, macht das angelsächsische Damespiel zu einer taktischen Raffinesse, die Schachspieler wie den unvergessenen Emanuel Lasker begeisterte.

Ihre Vollendung aber fand die Dame wohl als Polin: „A la polonaise" nannte man jene Variante des Spiels, die zu Beginn des 18. Jahrhunderts

erfunden wurde und seither viele Länder der Erde erobert hat, bei uns aber nahezu unbekannt geblieben ist. Auffälligstes Merkmal der „Polnischen Dame" ist ein geändertes Spielfeld: Das bekannte Schachbrettmuster zeigt 100 Felder, je zehn Felder in zehn waagerechten Reihen. Jeder der beiden Spieler erhält 20 Steine (statt 12 wie beim Spiel auf dem 64-Felder-Brett). Sie werden in vier Reihen auf die dunklen Felder gesetzt. Zu Beginn sind also zwischen den beiden Parteien zwei waagerechte Reihen frei, genau wie bei der 64er-Dame.

DIE RAFFINIERTEN GANGARTEN DER DAME

Der größere Plan macht die hundertfeldrige Dame umfangreicher, aber noch nicht unbedingt reizvoller. So anziehend, daß man nicht mehr von ihr lassen mag, wird die „Polnische Dame" erst durch einige äußerst raffinierte Änderungen ihrer Gangarten. Sie scheinen auf den ersten Blick geringfügiger Art zu sein.

Und dies sind die entscheidenden Regeln, die der „Polnischen Dame" eine solch hinreißende Faszination verleihen:

1. Einfache Steine ziehen zwar nur vorwärts, sie schlagen jedoch sowohl vor- wie rückwärts! Erfahrungsgemäß macht es anfangs etwas Schwierigkeiten, sich daran zu gewöhnen. Gerade diese Regel ist aber von großer Bedeutung.

2. Es herrscht absoluter Schlagzwang! Übersieht jemand eine Schlagmöglichkeit und zieht mit einem anderen Stein, muß dieser Zug zurückgenommen werden, wenn der Gegner es unbedingt verlangt.

3. „Mehrschlag" geht vor! Das heißt: Ein Spieler, der die Wahl hat zwischen mehreren Schlagmöglichkeiten, muß diejenige wählen, womit er die meisten Steine oder Damen schlagen kann. Diese Regel muß unbedingt eingehalten werden, auch wenn sie für den Schlagenden von Nachteil sein sollte. Darauf baut eine ganze Reihe verschiedener taktischer Möglichkeiten auf.

4. Eine Dame zieht und schlägt vor- und rückwärts über beliebig viele freie Felder. Kann sie nach einem Schlag weitere Steine ergattern, so muß sie nach jedem Sprung so landen, daß sie der Mehrschlagregel gerecht wird. Sie muß also stets das mögliche Maximum an Steinen schlagen.

5. Bei gleichen Schlagmöglichkeiten gelten Dame und „normaler" Stein als gleichwertig. Ebenso zählt eine geschlagene Dame genauso viel wie ein geschlagener Stein.

6. Jeder Mehrschlag muß zu Ende geführt werden. Das bedeutet: Gelangt ein Stein beim Schlagen auf die gegnerische Grundreihe (wo er eigentlich zur Dame gekrönt werden sollte), so muß er von dieser Reihe wieder zurückspringen, wenn er weitere Steine schlagen kann. Er wird nur zur Dame, wenn er auf der Grundreihe des Gegners landet. Soweit die Besonderheiten der „Polnischen Dame".

Im übrigen gelten natürlich die Regeln, die wir auch von unserer Dame her kennen: Weiß beginnt, man zieht abwechselnd und stets diagonal; es herrscht Zugzwang. Man darf also nicht auf einen Zug verzichten. Die Kenntnis dieser Regeln darf ja wohl vorausgesetzt werden.

Die Regeländerungen verleihen der „Polnischen Dame" einen Reichtum an Variationen und taktischem Raffinement. Das ist nicht übertrieben. Man muß es ausprobiert haben, aber nicht nur ein- oder zweimal: Diese Dame will erobert sein. Man muß wieder und wieder mit ihr spielen, um zu entdecken, wie faszinierend ihre Zugvarianten sind.

Foto: Claus Hansmann

Auf kostbaren Brettern und mit Steinen, die kleinen Kunstwerken glichen, spielte man früher Dame. Madame de Pompadour ließ sich ein Kupferbrett mit Steinen aus Palisander extra anfertigen. Oben auf der Abbildung sehen Sie wertvolle Damesteine aus Augsburg um 1535, die historische Figuren abbilden

DAS FROHLOCKEN DES HAARLEMER SCHLAGS

Der Platz reicht hier nicht, um hinreichend die vielen Möglichkeiten zu schildern, die sich im Spiel bieten. Stellvertretend und als Appetitmacher seien wenigstens zwei Beispiele genannt.

Diagramm 1 (Seite 24) zeigt, wie sich die Mehrschlagregel ausnützen läßt: Hier ist Weiß am Zug und zieht vom Feld 10/3 (die erste Ziffer gibt die waagerechten Reihen, die zweite die senkrechten Linien an) nach 9/4. Schwarz hat drei Schlagmöglichkeiten, muß aber den größtmöglichen Mehrschlag wählen. Der Stein 8/7 kann höchstens drei Gegner schlagen, der Stein 8/1 aber vier: Er springt von 8/1 nach 10/3, muß von der Grundreihe ungekrönt weiterspringen (rückwärts!) über 8/5 und 6/7 nach 4/9. Nun kann Weiß von 5/10 aus vier schwarze Steine schlagen und landet auf 5/2. Wieder hat Schwarz zwei Schlagmöglichkeiten, muß aber den Mehrschlag wählen und von 4/1 aus schlagen, obwohl er damit ins Verderben rennt. Er landet nämlich auf 8/5, und nun kann Weiß die beiden restlichen Gegner aus dem Feld räumen. Die Situation ist hier isoliert dargestellt, auf freiem Brett sozusagen. Ähnliche Möglichkeiten ergeben sich aber häufig im Spiel, auch auf besetztem Brett.

Diagramm 2 auf der folgenden Seite zeigt eine Szene, die zu dem „Haarlemer Schlag" führt. Das ist eine Kombination von Zügen mit dem Ziel, einen Stein zu gewinnen, also einen mehr zu schlagen als der Gegner. Voraussetzung dafür ist, daß der Gegner drei Steine hintereinander stehen hat. Man lockt dann den mittleren heraus und schlägt die beiden übrigen. Das geht natürlich nicht ohne eigene Opfer. Nach der Spielsituation, die das Diagramm zeigt, ist Schwarz am Zuge. Er zieht von 5/6 nach 6/7 und bietet

sich als Opfer an, um den weißen Stein von 7/8 nach 5/6 zu locken. Weiß muß ihm diesen Gefallen tun, und so entsteht eine Dreierkette von weißen Steinen. Nun zieht Schwarz von 4/3 nach 5/4 und bietet sich erneut als Opfer an. Weiß muß schlagen. Er könnte dafür zwar auch den Stein von 6/3 wählen, das würde ihm aber allenfalls einen Aufschub bringen. Der Einfachheit halber nehmen wir deshalb an, daß Weiß gleich mit dem Stein auf Feld 6/5 schlägt, dem mittleren seiner Dreierkette. Nun kann der schwarze Stein auf 4/7 drei Gegner auf einmal schlagen. Schwarz verlor zwei Steine und schlug drei, hat also einen Stein gewonnen und damit einen erheblichen Vorteil erreicht. Weiß kann seinem Dilemma nicht entgehen, weil er dauernd von Schwarz in Schlagzwang gehalten wird.

Von den vielen anderen Zugkombinationen, die zum Standardwissen jedes geübten Damespielers gehören, können hier nur noch ein paar mit ihrem Namen erwähnt werden: der Fersenschlag, der Coup Royal, der Blockbrecher, die Sperre eines gegnerischen Flügels durch eine Kettenstellung, der Angriff auf bestimmte Schlüsselfelder, der Durchbruch zur Damenreihe und so fort. Sie alle machen die 100-Felder-Dame zu einem variationsreichen und anspruchsvollen Taktikspiel, mit dem unsere hausbackene deutsche Dame sich nicht im entferntesten messen kann.

EINE DAME VON INTERNATIONALEM RANG

Es wundert deshalb nicht, daß in vielen Ländern der Erde Dame ausschließlich oder hauptsächlich auf 100 Feldern gespielt wird, außer in Holland, Belgien und Frankreich auch in Italien, der Schweiz, der UdSSR, in Jugoslawien, der CSSR, in Israel, Kanada, in einigen Ländern Südamerikas, in den USA (neben „Checkers", der amerikanischen Form des Spiels auf 64 Feldern) und in vielen Ländern Afrikas und Südostasiens. Die bedeutendsten Turniere und die Weltmeisterschaften veranstalten die „Fédération Mondiale du Jeu de Dames" in Paris und der „Koninklijke Nederlandse Dambond" in Holland.

Verwunderlich bleibt nur, daß dieses weltweit verbreitete Spiel ausgerechnet in Deutschland unbekannt geblieben ist. Und das bedeutet natürlich auch, daß man 100-Felder-Bretter in unseren Spielwarengeschäften nicht ohne weiteres kaufen kann. Sie werden nicht angeboten. Es gibt zwar eine Reihe von Herstellern in Deutschland, die das große Brett der „Polnischen Dame" fertigen, aber ausschließlich für den Export.

Wer ein solches Brett bestellen will, muß einen freundlichen Verkäufer finden und ihn bitten, bei seinem Lieferanten für Schachbretter ein 100-Felder-Brett anzufordern. Wenn man sich bereit erklärt, die Versandkosten zu tragen, wird man mit seiner Bitte wohl kaum auf Ablehnung stoßen. Folgende Hersteller haben die großen Damebretter im Programm: Bohemia, Koziol-Vertrieb, Lieberknecht & Schurg, Rudolf Ulbrich OHG, Carl Weible KG.

Zum Kennenlernen genügt es freilich auch, wenn man sich einen Spielplan selbst herstellt: auf starken Karton gezeichnet und mit Filzstiften ausgemalt oder mit Holzfurnieren in Intarsienarbeit eingelegt – die Möglichkeiten von einfach bis kunstvoll sind vielfältig. Man wähle die Felder aber nicht zu klein. Auf Turnierbrettern mißt jedes Feld mindestens 40 mal 40 Millimeter (für Steine von 31 oder 32 Millimeter Durchmesser) und höchstens 45 mal 45 Millimeter (für Steine von 34 oder 35 Millimeter). Steine kann man in allen einschlägigen Geschäften kaufen, aber meist nur dutzendweise. Diese Hinweise dürften als Anregung für Bastler wohl genügen.

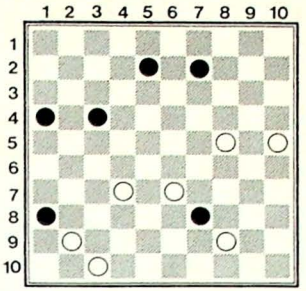


Diagramm 1: Ein Beispiel, wie raffiniert sich die Mehrschlagregel anwenden läßt. Die einzelnen Züge sind im Text beschrieben. Das Brett muß so liegen, daß jeder Spieler in seiner linken Ecke ein besetztes Feld und rechts die freie Ecke hat (normalerweise wird auf den dunklen Feldern gespielt)

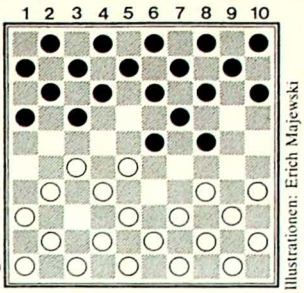


Diagramm 2: Mit dem „Haarlemer Schlag" gewinnt man einen Stein mehr als der Gegner schlagen kann

Illustrationen: Erich Majewski

Foto: Fokkink, Amstelveen

In Holland, Frankreich und vielen anderen Ländern finden häufig große internationale Turniere statt, an denen auch professionelle Spieler teilnehmen. Unser Bild zeigt eine Szene vom Volmac-Turnier, das am 8. Juli 1979 in Amsterdam stattfand

RÜCKBLICK BIS INS 18. JAHRHUNDERT

Die „Polnische Dame" ist übrigens mitnichten ein Kind aus unserer Zeit. Sie hat durchaus Vergangenheit. Wahrscheinlich entstand sie zu Beginn des 18. Jahrhunderts in Frankreich. Der französische Mathematiker Charles Marie de la Condamine, der 1701 geboren wurde, berichtet folgende Entstehungsgeschichte: Ein Beamter vom Hofe in Paris spielte regelmäßig Dame auf 64 Feldern mit einem Ausländer, der allgemein als „der Pole" bekannt gewesen war. Diese beiden hätten die Ausdehnung des Bretts auf 100 Felder und die Erweiterung der beiden Parteien auf je 20 Steine ausgetüftelt. Zu Ehren des Polen nannte man die Variante „Le jeu des Dames à la polonaise". In Polen dagegen, so schrieb La Condamine, sei das Spiel als „Französische Dame" bekannt.

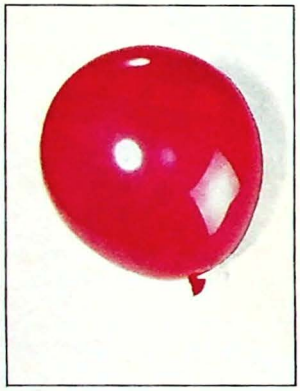
Wie immer man sie auch nennen mag: polnisch, französisch, 100-Felder- oder internationale Dame, sie bleibt ohne Zweifel die schönste und anspruchsvollste Variante des Damespiels. Und wer die reizvolle Dame etwas näher kennenlernen möchte, dem sei zunächst einmal das Buch „Dame – Das Brettspiel in allen Variationen" empfohlen, erschienen im Falken-Verlag in der Reihe Falken + ASS, 9,80 Mark.

Claus D. Grupp □

Spiel-Notizen

Luftballon flog nach Südafrika

Eine Strecke von mehr als zehntausend Kilometern ist ein Luftballon eines kleinen Buben aus Reutlingen geflogen: Er wurde ihm aus Johannesburg zurückgeschickt. Der Fünfjährige hatte den Ballon bei einem Stadtfest aufsteigen lassen, teilte die Landesgirokasse Reutlingen mit. Diese Strecke bedeutet den Angaben zufolge einen absoluten Weltrekord im Luftballonfliegen: Bisher, so hieß es, seien beim Wetteramt und dem Flughafen Stuttgart Flüge von höchstens 5000 bis 6000 Kilometer bekannt geworden. Der Vater des Rekordhalters, Hauptamtsleiter am Reutlinger Rathaus, lud die 18jährige Finderin des Ballons aus Südafrika zum Besuch nach Reutlingen ein.



Spielzeughit: Schachcomputer

Schachcomputer waren im Jahr 1979 der absolute Spielzeug-Hit zu Weihnachten. Unter dem bundesdeutschen Christbaum 1979 häufte sich die Elektronik. Experten der Bamberger Fachzeitschrift „Spielzeugmarkt" errechneten beim elektronischen Spielzeug für das Jahr 1979 einen Umsatz von circa hundert Millionen Mark.

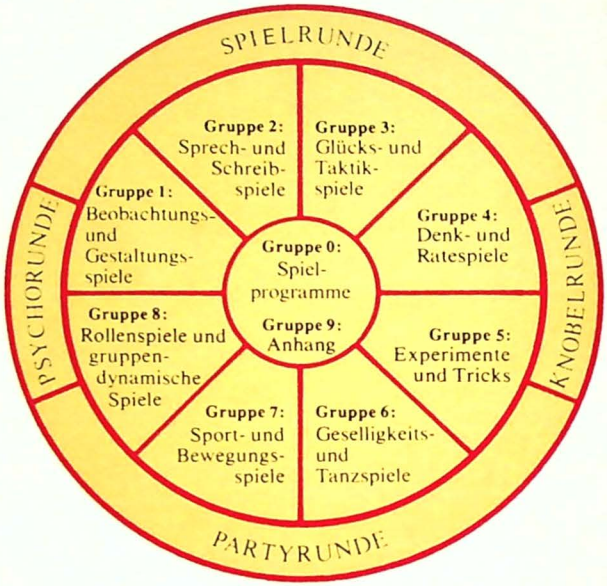
Elektronische Strategie-, Denk- und Reaktionsspiele sowie Telespiele mit beweglichen Figuren wie Pferderennen und Boxern waren stark gefragt. Aber auch die ersten Sprachcomputer, mit denen die Anfangsgründe von Fremdsprachen erlernt werden können, standen auf der Erfolgsliste des Jahres. Wer heute „Schiffeversenken" spielen will, kann auf Bleistift und Papier verzichten: Die Elektronik macht's auch hier möglich.

Beim Arbeitsausschuß „Spiel gut" in Ulm, der in den 25 Jahren seines Bestehens 8600 Spielzeuge getestet, aber nur 3600 davon mit einem Gütesiegel versehen hat, sieht man den Trend zur Elektronik mit Skepsis: „Wir hoffen, daß in den kommenden zwei Jahren der elektronische Experimentierkasten kommt, mit dem die Kinder oder Jugendlichen Computerprogramme in Eigenarbeit herstellen und selbst programmieren können", sagte ein Sprecher.

Verzaubert in die Zauberburg

Wilhelm Huber, Gastwirt im oberbayerischen Weinberg am Simsee, hat sich vor seiner „Gockelwirtschaft" eine Zauberburg gebaut. Mit seinen Tricks verzaubert er nicht nur seine Gäste, sondern auch seine internationale Fachkollegenschaft, die sich regelmäßig ihr Stelldichein in seiner „Gockelwirtschaft" geben, um von ihm raffinierte Tricks abzuschauen.

Zu jeder Gelegenheit das passende Spiel



Schon den letzten beiden „Spiel"-Heften konnten Sie Spiel-Karten entnehmen. Fortan erhalten Sie in jedem „Spiel" neue **Spiel-Anleitungskarten** zum Raußreißen. Eine Sammlung von handlichen, praxisorientierten Spiel-Karten, auf denen draufsteht, wie man eine bestimmte Gruppe von Spielen durchführt, und was man dazu braucht. Spielkarten, einfach und praktisch, flexibel und ausbaufähig, aber unbeschwert von theoretischem Ballast. Eine Zusammenstellung von Spiel-Ideen, an deren Gestaltung sich jeder „Spiel"-Leser beteiligen kann.

Schreiben Sie an die Redaktion, wenn Sie Spiel-Ideen haben. Wir denken an jeweils zwei bis sechs gleichartige Spiele, die auf einer Spiel-Karte zusammengefaßt werden können. Wenn wir Ihre Spiel-Ideen auf einer Spiel-Karte übernehmen, belohnen wir Sie mit einem Spiel oder Buch.

Wir haben die Spiele in acht Gruppen (1 bis 8) aufgeteilt, die durch die Gruppe 0 zusammengefaßt und durch die Gruppe 9 ergänzt werden können.

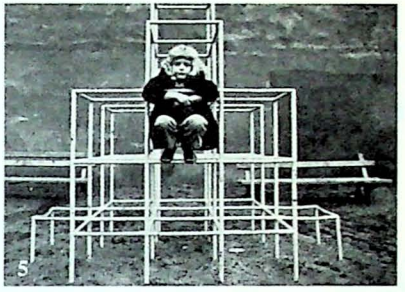
Ab sofort haben wir uns entschlossen, Ihnen auch eine Spiel-Box zum Sammeln der Spiel-Karten anzubieten. Sie können diese direkt beim Verlag (auf der Bestellkarte, Seite 9) zum Preis von 5,– Mark, + Porto, zuzüglich Mehrwertsteuer bestellen. Es ist möglich, Spiel-Karten aus vergangenen Heften nachzubestellen.

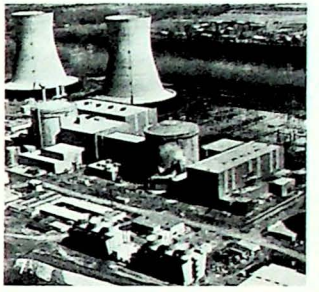
Spiel-Karten-Sammelbox

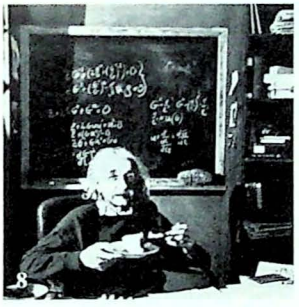
Die „Spiel"-Sammelmappe können Sie ebenfalls auf der Bestellkarte beziehen.

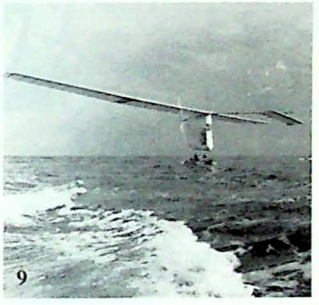
WAS WAR 1979?

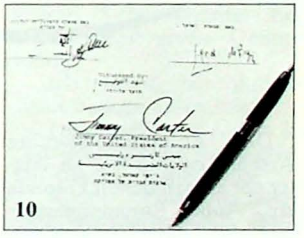
Deuten Sie die Abbildungen

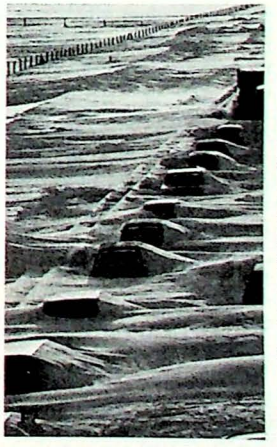












Fotos aus: „Das Jahr im Bild", Carlsen Verlag

Leis' erklingen Serenaden

Ein Kriminal-Preisrätsel von Wolfgang Ecke

Regina Richter

Diesmal geht's um Erpressung! Amateurdetektive und alle, die knisternde Spannung mögen, werden auf die heiße Fährte des Täters gelockt. Und außerdem gibt's wieder, bei Entlarvung des Erpressers, tolle Preise zu gewinnen!

Und so fing alles an. Für die geplante Serenaden-Party am 18. August luden Dorothy und Robert Ferrier, Inhaber eines mondänen, äußerst erfolgreichen Modehauses ihren engsten Freundes- und Kundenkreis zu einer „intimen Serenadenparty".

Ort der Festivität: die Neun-Zimmer-Etagenwohnung in Kensington.

Anlaß der Festivität: das zehnjährige Bestehen des Ferrier-Unternehmens.

Der Antiquitätenhändler Arthur Lockton traf als letzter der eingeladenen Freunde ein. Außer Stimmengemurmel und Gläserklirren drangen ihm aus den Lautsprechern der Hi-Fi-Anlage die wunderbaren Melodien von Edvard Griegs „Nordischen Weisen" entgegen.

Zu Robert Ferrier, der ihn willkommen hieß, sagte er lächelnd: „Also doch eine Serenadenparty, wie angenehm." „Nicht nur das, Arthur, ich habe keine Mühen gescheut, um auch Ihren Lieblingskomponisten präsent zu haben."

„Reger?"

„So ist es. Sie dürfen sich auf das lyrische Andante für Streicher . . ."

„. . . in D-Dur!" vollendete Lockton, gerührt von Ferriers Aufmerksamkeit. Und in beschwingter Laune begann er mit der Begrüßung der übrigen vierundvierzig Gäste. Vierundvierzig Ladies und Gentlemen, die einen Querschnitt der Londoner High Society darstellten. Darunter Namen wie Selwyn Stockfort, der Rennfahrer, die unzertrennlichen, sich in tiefer Zuneigung zugetanen Grafenbrüder Duncan, von denen böse Zungen behaupteten, sie seien gar keine echten Brüder. Anwesend waren Patrick Queen, der Mime der Royal Comedy, sowie Pamela Kinley, Starmannequin mit ausgeprägtem Hang zu Haschisch und Exhibitionismus. Daß Miß Kinley bei keiner Einladung vergessen wurde, lag ebenso an den ererbten Millionen wie an ihrem sprichwörtlichen Charme.

Zu registrieren waren darüber hinaus auch zwei Minister und drei Gentlemen des diplomatischen Corps. Einer von ihnen, der Kulturattaché Lars Asmussen, genoß gerade Miß Kinleys Gesellschaft, und Pamela war dabei, ihm in fröhlicher Beschwingtheit zu erklären, warum allen Parlamentariern der Geruch von Moder und Gruft anhaftete: „Sie sind Wesen, die pausenlos die wehrlose Vergangenheit vergewaltigen."

„Das müssen Sie mir näher erklären!" meinte Asmussen, dessen Augen vergeblich nach großversprechenden „Verweilpunkten" auf Pame-

las formenlosem Mannequinkörper Ausschau hielten und der sich dann ihrem interessantesten Körperteil zuwandte: den ewig feuchten Augen.

„Ich habe kürzlich einer Parlamentsdebatte beigewohnt, Sir. Es war kein Redner dabei, der sich . . ., hicks, das ist der Champagner. Warum, zum Teufel, verunreinigt man dieses köstliche Gesöff mit so viel Kohlensäure, hm?"

„Keine Ahnung. Ich trinke Champagner nur, wenn man mich mit Waffengewalt dazu zwingt." Pamela kicherte so laut, daß es als Dissonanz die „Nordischen Weisen" störte. Sie musterte Asmussen mit schwimmenden Augen: „Wo war ich stehengeblieben?"

„Beim Parlament, Miß Pamela!"

„Stimmt. Ich wollte sagen, daß es keinen Redner gab, der sich nicht mindestens auf einen Toten berief. Manchmal zitierten sie ganze Gräberreihen. Einer scheute sich nicht mal vor den Gebeinen Cromwells. Soll ich Ihnen was sagen?

Die Politiker sind Leichenschänder! Und je näher Wahlen rücken, je mehr und schamloser schänden sie!! Mir ist schwindelig, ich muß mich setzen . . ."

Sie begann auf eines der zahllos herumstehenden Fauteuils zuzusteuern. Mit Sicherheit hätte sie dieses Ziel auch erreicht, wäre ihr nicht der soeben eingetroffene Arthur Lockton ins Visier geraten. Sie riß ihren knabenhaften Körper herum und nahm mit ausgebreiteten Armen energisch Kurs auf den Antiquitätenhändler. Eine Meißner Vase löste die Parlamentarier ab . . .

Gegen 1 Uhr begannen sich die Reihen der Geladenen zu lichten. Ihr Aufbruch wurde von Variationen über das Thema aus „La Sonnambula" von Bellini begleitet. Auch das Personal, bestehend aus dem Hausmädchen Jennifer und den beiden vom Studentendienst vermittelten „Leihmädchen" durfte gehen, beziehungsweise sich zurückziehen.

Als die kleine, massivgoldene Rokoko-Uhr auf der Konsole über der breiten Liege 2 Uhr schlug, schleppte Robert Ferrier gerade einen neuen Korb Champagner aus dem Keller herbei und ließ die Korken knallen. Sim Colbert, stattbekannter Portraitist, legte eine Platte mit südamerikanischen Rhythmen auf, während sich Bandleader Henry Ashford als unermüdlicher Mundschenk betätigte. Immer wieder füllte er die Gläser nach, die Shepard Dickson, nicht von Beruf, sondern aus Berufung Diskjockey bei der BBC, unermüdlich heranschleppte.

Alan Hopkins, Herausgeber einer literarischen Zeitschrift, deklamierte, mit zwei Promille Alkohol bereichert, Shakespeare.

Auf einem Sitzkissen mit Doppelbettausmaßen, das im Schatten halb unter dem wuchernden Grün einer imposanten Philodendron-Vegetation verborgen stand, räkelten sich Dorothy Ferrier und Lilian Angel. Lilian mit dem Kopf in Dorothys Armbeuge, hielt die Augen geschlossen. Die 29jährige Tochter eines irischen Bierbrauers besaß jenes Aussehen, das man so gern mit „überirdische Schönheit" bezeichnete. Da sie, so immer es möglich war, der Sonne aus dem Wege ging, hatte sie sich jene Blässe bewahrt, die die Modemacher aus dem letzten Jahrhundert als „makellose Vornehmheit" apostrophierten.

Jetzt allerdings färbte schwaches Rosa ihre Wangen. Ein Farbton, der Genuß und Erregtheit verriet. Ja, sie genoß die streichelnden Fingerspitzen Dorothys, die kaum wahrnehmbar über Stirn, Augenlider, Wangen und Lippen glitten, und nur von gelegentlichen Küssen wurde das Streicheln unterbrochen.

„Ich wollte nicht darüber sprechen, aber ich muß es dir sagen, Dorothy," flüsterte Lilian ohne die Augen zu öffnen. „Wenn es dich erleichtert, dann sprich, mein Liebling!" Lilian drehte sich zur Seite und schlang ihren Arm um Dorothys Hüfte.

„Albert war gestern wieder da." Dorothy zog die Augenbrauen hoch. Mehr überrascht, als verärgert. „Albert Merriner scheint hartnäckiger zu sein, als wir dachten."

„Er sprach nicht mit mir, er sprach nur mit Vater. Er hat offiziell um meine Hand angehalten."

„Vielleicht würdest du deinem Vater einen großen Gefallen tun, ihn von einer Last befreien?"

Lilian öffnete die Augen. Tiefschwarze glänzende Augen, in denen jetzt Abscheu stand. „Sein Freund verursacht mir Ekel. Ein kleiner schmieriger Geiger aus Chelsea, der nach Höherem strebt. Aber das ist es nicht allein: Albert ist bankrott. Er hat bei einer unüberlegten Spekulation fast sein ganzes Vermögen verloren."

„Woher stammt diese Information?"

„Von Henry Ashford!"

„Und woher weiß es Henry?"

Lilian legte sich auf den Rücken und begann mit einer der herunterhängenden Luftwurzeln zu spielen. „Hast du vergessen, daß er vor einiger Zeit einmal Alberts Favorit war?"

„Stimmt. Ich hatte es vergessen. Sicher bereitet ihm Alberts Fall große Genugtuung."

„Ich glaube eher, daß er sich Chancen ausrechnet."

„Dazu müßte er Albert finanziell unter die Arme greifen können. Kann er das?"

„Kaum", murmelte Lilian und quengelte, „ich habe Durst."

„Ich hole uns was!"

Im Durchgang begegnete Dorothy dem Paar Lady Muriel Gattoway und Sir Patrick Queen, einem pensionierten Staatssekretär. Beide trugen ihre halbgefüllten Champagnergläser wie Reliquien vor sich her. Und während Queen mit großem verbalen Aufwand versuchte seiner Begleiterin klarzumachen, wie schädlich für England eine politische und wirtschaftliche Allianz mit dem Kontinent sei, bemühte sich Muriel Gattoway höfliche Aufmerksamkeit zu demonstrieren. Sie, eine blendend aussehende, mit betörenden Proportionen ausgestattete Enddreißigerin, hätte sich lieber einem netten Flirt hingegeben, als sich in eine Diskussion um Außenpolitik verwickeln zu lassen. Aber Sir Patrick hatte weder Interesse für das verführerische Dekolleté, noch für die Einblicke, die das raffiniert geschneiderte und hochgeschlitzte Kleid aus Silberbrokat offenbarte. Er nahm nicht einmal die liegende Lilian wahr.

Als er und Muriel den Raum durch die gleiche Tür wieder verließen, kam ihnen auch Dorothy wieder entgegen. Diesmal mit zwei gefüllten Champagnergläsern. Sie lächelte und fragte: „Ist er wieder bei seinem Lieblingsthema Europa?" Muriel lächelte zurück, während Sir Patrick kopfschüttelnd versicherte: „Ihr jungen Leute werdet eines morgens aufwachen und euch darüber wundern, daß in England aus Solidarität nur einmal am Tag Tee getrunken werden darf." Er kicherte über seinen Witz, verstummte und sagte plötzlich: „Apropos Tee. Wo steckt eigentlich James?" Es wird wohl sein Geheimnis bleiben, wie er vom Tee auf James Coper Gatttoway, den millionenschweren Bankier und Ehemann Muriels kam.

„Er nimmt im Augenblick an einer Konferenz in Brüssel teil." Sir Patrick schien nicht zugehört zu haben, denn er schüttelte unwillig den Kopf und brummte: „Komisch . . ., mir ist plötzlich so komisch . . ."

Auch Muriel spürte eine merkwürdige Schwere in sich. Doch sie schob es auf die verbrauchte Luft. Sie setzten sich. Die kleine Rokoko-Uhr schlug viertel nach zwei . . .

Neunzig Minuten später.

Dusty Springfield sang gerade in ziemlicher Lautstärke ihr „Son of a Preacher Man", als das Telefon klingelte. Robert Ferrier zuckte erschrokken zusammen, als ihn eine laute Stimme mit bösen Worten der nächtlichen Ruhestörung bezichtigte. Er versprach Besserung und tauschte Dusty Springfield gegen ▷

die Canzonetta für Streicher von Jean Sibelius ein.

In dieser Nacht war es geschehen!

Ganz plötzlich, ohne großen Übergang, war die feine Gesellschaft eingeschlafen. Und sie schlief, fest und traumlos, einen barbituratgesteuerten Schlaf.

Bis auf einen männlichen Zecher. Dieser schritt langsam durch die Räume und musterte jeden einzelnen. Hob dort eine Hand und ließ sie wieder fallen. Rief einen Namen, verursachte Gläserklirren und lauerte gespannt auf eventuelle Reaktionen.

Dem in zärtlicher Eintracht umschlungenen Paar unter dem Rhododendron schenkte er die Andeutung eines mitleidigen Lächelns. Dann hatte er sein Ziel erreicht.

Wohl eine Minute lang ruhten seine Blicke auf ihr. Nachdenklich, wohlgefällig, vielleicht eine Spur ironisch. Langsam beugte er sich herab und streifte ihr behutsam die Schuhe von den Füßen. Als er seine Arme unter ihren Körper schob, streichelten ihre brünetten Haare sein Gesicht und lösten ein eigenartiges sinnliches Gefühl in ihm aus.

Er keuchte unter der Anstrengung des Hochhebens und kleine Schweißperlen bildeten sich von einer Sekunde zur anderen auf seiner Stirn.

Schweratmend trug er sie ins Nebenzimmer und legte sie vorsichtig auf die breite Liege unter der Konsole mit der Rokoko-Uhr. Nach einer kleinen Verschnaufpause begann er sie zu entkleiden. Jedes einzelne Stück legte er ordentlich übereinander auf einem der herumstehenden Sessel. Als sie in paradiesischer Nacktheit vor ihm lag, konnte er nicht umhin, sie sekundenlang mit pochendem Pulsschlag zu betrachten. Ein Körper, der sich trotz schwellender Üppigkeit in Vollendung darbot und seine hastenden Gedanken unwillkürlich zu Vergleichen animierte. Er kniete nieder, schob sie in die gewünschte Stellung und küßte hastig und – wie es schien – schuldbewußt ihre vollen, atmenden Brüste. Doch die Zeit drängte.

Augenblicke später schleppte er Selwyn Stockfort heran. Der 27jährige Rennfahrer, der als Ladykiller ebenso erfolgreich war, wog wesentlich mehr und dünstete, im Gegensatz zu Muriel Gattoway, Alkohol in ziemlicher Konzentration aus. Minuten später war auch Stockfort aller Hüllen beraumt und der Regisseur der „teuflischen Inszenierung" begann mit dem zweiten Akt der Tragödie.

Nach Ablauf einer weiteren dreiviertel Stunde saßen alle Akteure wieder korrekt gekleidet an ihren ursprünglichen Plätzen.

Es blieb der fassungslosen Miß Jennifer vorbehalten, die vierzehn Personen umfassende Gesellschaft zu wekken. Die Reaktion der Betroffenen schwankte zwischen Erstaunen, Ungläubigkeit und – wie zu Recht – Mißtrauen.

*

Bleich und vom Entsetzen gepackt, tastete Muriel Gattoway nach einem Stuhl. Das Mädchen hatte ihr soeben die Post gebracht, und wie üblich nahm sich Lady Muriel die Briefe ohne oder mit unbekannten Absendern zuerst vor. Der dritte war es.

Mit hämmerndem Herzen starrte sie auf das Foto. Sie sah sich liegen, nackt, mit geschlossenen Augen und gelöstem Gesichtsausdruck. Ihr Kopf ruhte auf dem ausgestreckten Arm Stockforts, dessen Kopf wiederum an den ihren angelehnt war. Stockforts angezogenes rechtes Bein lag über ihren Beinen, sein Knie berührte ihren Schoß, während seine behaarte Rechte ihre linke Brust umschlossen hielt.

Die kleine Rokoko-Uhr über ihren Köpfen zeigte an, daß es zehn Minuten vor 4 Uhr war.

Es dauerte Minuten, bis sich Muriel halbwegs imstande sah, das beigefügte Schreiben zu lesen:

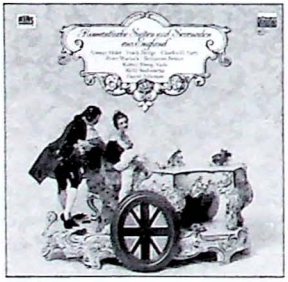
„Das Original dieses Fotos, Mylady, kostet Sie genau

50 tolle Preise

1. Preis

Unser Hauptpreis besteht aus einer der schönsten Schallplattenserien und umfaßt zehn Langspielplatten. Die Serie kommt aus dem „Schwann"-Verlag, Düsseldorf und läuft unter dem Titel: „Romantische Suiten und Serenaden aus aller Welt."

Zehn Langspielplatten mit der Musik aus zehn Ländern: ein Leckerbissen für die Freunde der Musik und für solche, die es werden wollen.



2. Preis

25 Kriminalromane nach Wahl aus dem Scherz-Verlag.

3. Preis

20 Kriminalromane nach Wahl aus dem Scherz-Verlag.

4. Preis

15 Kriminalromane nach Wahl aus dem Scherz-Verlag.

5. bis 50. Preis

Je ein Kriminalroman von Ursula Curtiss (siehe oben) aus dem Scherz-Verlag.

Hätten die Nachbarn Mollys Geschichte ernster nehmen sollen? Diese Frage ist unerheblich, denn damit wäre der erste Mord nicht verhindert worden. Hat die Polizei es sich zu leicht gemacht? Diese Frage ist berechtigt, doch auch den zweiten Mord hätte niemand verhindern können.

Lösung aus Heft 10/11

Krimi-Preisrätsel „. . . bis daß der Tod Euch scheidet": Es war die Ehefrau aus Bremen: Heike. Nur sie war in der Lage, nach Erhalt der entlarvenden Ansichtskarte so schnell am Ort der Tat zu sein.

Preisträger aus Heft 10/11

1. H. Breuer, Flieden, 2. W. Scharping, Kl.-Bieberau, 3. U. Benter, Bonn, 4. U. Vowe, Therwil/Schweiz. Die Gewinner des 5. bis 50. Preises haben wir schriftlich benachrichtigt.

zehntausend Pfund. Sollten Sie nicht zahlungswillig sein, müßte ich auf das glänzende Geschäft verzichten und mich mit dem Spaß begnügen. Und es würde mir ein großes Vergnügen sein, zweihundert dieser bezaubernden Aufnahmen an einen illustren Kreis zu versenden.

Man wird Ihnen im Laufe der Woche Bescheid darüber zukommen lassen, wie die Transaktion abgewickelt werden soll. Selbstverständlich werden wir nur dann mit Ihnen Kontakt aufnehmen, wenn sich Ihr Gemahl, Sir James Coper, außer Haus befindet. Als Gentleman ist mir Diskretion ein vornehmes Anliegen. Ihr Bewunderer."

„Hohn, Hohn, Hohn!!" stieß Muriel Gattoway hervor und in einem wütenden Reflex zerknüllte sie den Zettel und schleuderte ihn zu Boden. Doch schon Augenblicke später hob sie ihn wieder auf, strich ihn glatt und las die Zeilen ein zweites Mal. Welcher von Robert Ferriers Gästen steckte hinter dieser Teufelei?

Wenn Sie an James dachte, blieb ihr die Luft weg. Oh ja, man würde weniger über ihren makellosen Körper reden, man würde über seine Gefühle, seine rationalen Konsequenzen ein wahres Preisrätsel beginnen . . .

Sollte sie zahlen? Ob man Stockfort ebenfalls mit einem Abzug beglückt hatte? Sollte sie ihn anrufen? Sollte sie Robert anrufen?

Nach drei Stunden Abwägen ließ sich Lady Muriel mit Hauptinspektor Duncan Taylor verbinden. Wiederum sechzig Minuten später nahm Taylor ihr gegenüber Platz. Muriel reichte ihm das Foto. Taylor betrachtete es, sah sie dann an und fragte: „Eine Montage?" Sie schüttelte den Kopf. Und sie fühlte, wie ihr das Blut in die Wangen schoß. „Es gibt keine Zweifel daran, daß ich es bin."

„Und der junge Mann neben Ihnen?"

„Ist Stockfort, der Rennfahrer."

„Man hat ihn ebenfalls garniert. Man sieht es an seiner Hand. Sie liegt zwar auf Ihrer Brust, Mylady, doch sie hält sie nicht." Ihre Herzschläge beschleunigten sich, und der Blutdruck erhöhte sich. Trotzdem nickte sie, und in ihrer Stimme schwang ein Quentchen Ironie mit: „Der einzige Lichtblick in dieser Affaire. Auf keinen Fall möchte ich, daß mein Mann davon erfährt. Hier ist der Brief dazu." Duncan Taylor las ihn und ließ Bild und Nachricht in seiner Tasche verschwinden. Als er Muriels Erschrecken bemerkte, lächelte er beschwichtigend: „Seien Sie unbesorgt. Außer mir bekommt das Foto niemand zu sehen. Und jetzt erzählen Sie mir bitte, wo und wann diese Aufnahme gemacht werden konnte!"

Muriel berichtete von dem Fest bei den Ferriers. Sie ließ kein ihr wichtig erscheinendes Detail unerwähnt. Und als sie Taylor schließlich fragte, ob er eine Chance sähe, den Täter zu entlarven, nickte der Detektiv: „Ich werde mich an die Arbeit machen. Ich schätze, daß Sie bis zum Ende der Woche von dieser Sorge befreit sind . . ."

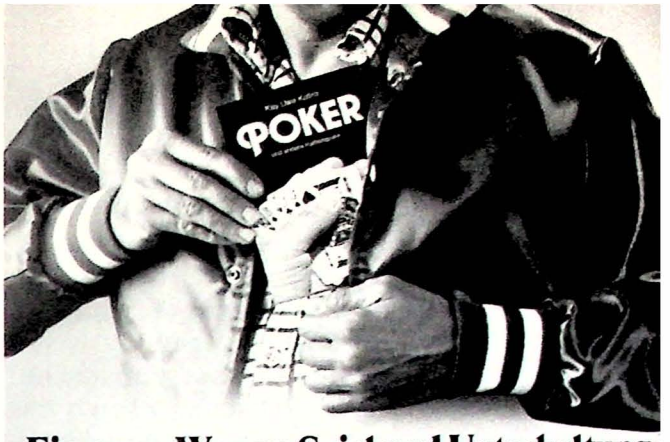
Preisfrage

Nun, liebe Amateurdetektive, Sie brauchen sicher keine Woche, um den Täter zu ermitteln. Unsere Frage: Wer war der Übeltäter und Erpresser? Möchten Sie einen unserer aufgeführten Preise gewinnen, sollten Sie uns auf einer Postkarte den Namen des Erpressers mitteilen. Wir wünschen Ihnen erfolgreiches Gelingen und viel Glück!

Die Karte schicken Sie an
„Spiel"-Verlag
Postfach 10 57 09
2000 Hamburg 1

*

Einsendeschluß ist der 28. März 1980 (Poststempel). Gehen mehr richtige Lösungen ein, als Preise vorhanden sind, entscheidet das Los. Die Gewinner werden im übernächsten Heft veröffentlicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. □



Ein neuer Weg zu Spiel und Unterhaltung:

Die neuen Ravensburger Freizeit-Taschenbücher.

Öfters mal zu einem Spielchen aufgelegt? In der Buchgruppe „Spiel und Unterhaltung" finden Sie Spielbücher für jede Spieler-Laune: altbekannte und neue Spiele, Karten-, Brett- und Würfelspiele, für Spiele allein, zu zweit oder im Kreis von Familie und Freunden. Drinnen und draußen. Handliche Bücher zum handlichen Preis. Bisher zum Thema „Spiel und Unterhaltung" erschienen:

Das Mastermind-Handbuch. Spielverlauf. Code-Entschlüsselung. Spielversionen. Psychologische Aspekte. Wettbewerbe ausrichten. 5,80 DM.

So lernt man Go. Grundregeln. Techniken. Spielverlauf. Eröffnungsspiel – Mittelspiel – Endspiel. Kontaktadressen. 5,80 DM.

Patiencen. Mit einem Kartenspiel. Mit zwei Kartenspielen. Für zwei und mehr Spieler. 4,80 DM.

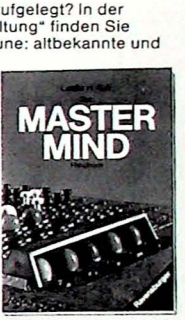
Band 25 Spiele für Wartezeiten. Spiele allein, zu zweit, oder in der Gruppe. Über 80 Spiele. Spiele ohne Hilfsmittel. 5,80 DM.

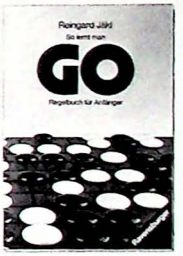
Band 26 Spiele mit Würfeln. Kneipenspiele. Lügenspiele. Rechenspiele. Spiele gegen die Bank. 6,80 DM.

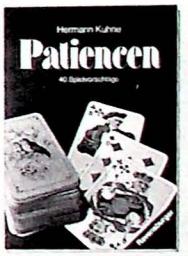
Band 27 Poker. 30 verschiedene Spiele. 7 verschiedene Pokerversionen. 6,80 DM.

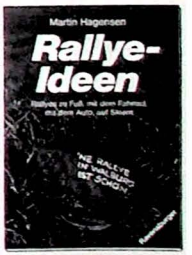
Band 23 Rallye-Ideen. Zu Fuß, mit dem Fahrrad, mit dem Auto. Anlässe. Viele Ideen für die Rallye-Aufgaben. 6,80 DM.

Band 24 Vexierbilder. Eine Fülle von Bildern, in denen wieder viele kleine Bilder versteckt sind. 5,80 DM.









Otto Maier Verlag, Ravensburg

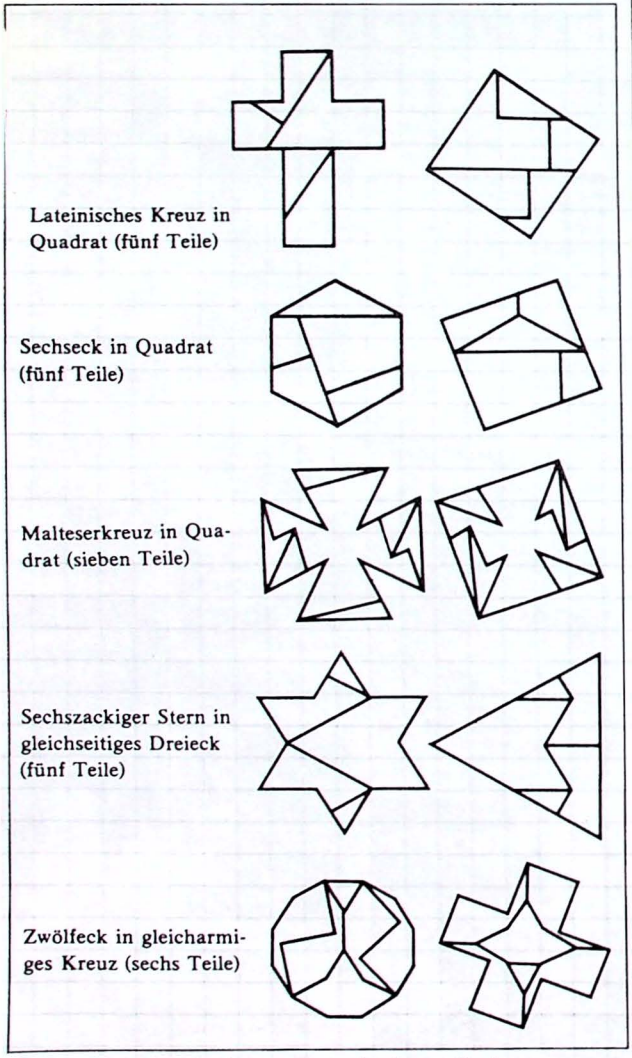
Weitere Themen sind: „Hobby- und Kunsthandwerk", „Handarbeiten", „Natur erleben".

Ravensburger Freizeit-Taschenbücher für Erwachsene. ®

Ravensburger

Papier -

Die alten Griechen hatten entdeckt, daß man geometrische Flächen durch gerade Schnitte in Teile zerlegen kann, die dann – anders geordnet – andere geometrische Flächen ergeben. Die erste systematische Abhandlung über dieses Thema schrieb im Jahre 1000 der persische Astronom Abul-Wefa. Doch erst in unserer Zeit begannen Rätselexperten und Geometer mit ernsthaften Versuchen, genau definierte Flächen in eine möglichst geringe Anzahl von Teilen zu zerlegen und in andere genau definierte Flächen zusammenzusetzen. Die meisten Rekorde im Zerlegen von Flächen hält ein australischer Patentprüfer. Versuchen Sie, die folgenden einfachen Aufgaben zu lösen.

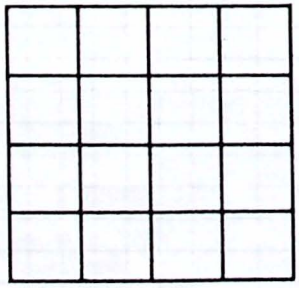


Rekordzerlegungen aus Lindgrens Buch

Das Gebiet der Zerlegungen von Flächen fasziniert die modernen Rätselerfinder aus verschiedenen Gründen. Erstens gibt es keine allgemeingültige Regel, um mit Erfolg derartige Aufgaben lösen zu können. Daher sind der Erfindungsgabe keine Grenzen gesetzt. Zweitens war es in den meisten Fällen nicht möglich, einen Beweis zu bringen, daß das Minimum einer Zerlegung wirklich erreicht wurde. Deshalb werden ständig durch einfachere Konstruktionen neue Rekorde aufgestellt. Und drittens sind keine großen Geometriekenntnisse erforderlich, um neue Lösungen zu finden. Daher werden auf diesem Gebiet häufig Fachleute von Amateuren übertroffen. H. E. Dudeney schrieb, er habe mehr als einen kennengelernt, der durch Ausschneiderätsel zum Studium der Geometrie angeregt wurde.

Der in der Welt führende Experte ist Harry Lindgren, von Beruf Patentprüfer der australischen Regierung. Er erforschte alle Arten von Zerlegungen, schrieb 1964 ein umfassendes Buch darüber („Geometric Dissections") und hält außerdem die meisten Weltrekorde.

Die folgenden Aufgaben vermitteln Ihnen einen Eindruck davon, worauf es bei den Zerlegungen ankommt. Vielleicht gelingt es Ihnen, den einen oder anderen Weltrekord von Lindgren zu unterbieten.



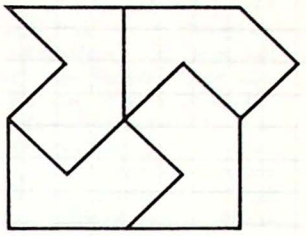
Teilung 1

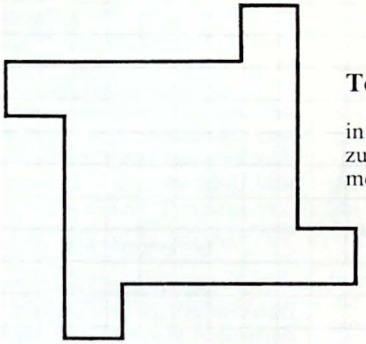
Wie viele Möglichkeiten gibt es, das 4 mal 4 große Quadrat mit einem Schnitt entlang der Linien in zwei deckungsgleiche Hälften zu teilen? Wie viele Möglichkeiten gibt es bei einem 6 mal 6 und bei einem 8 mal 8 großen Quadrat?

Spielereien

Teilung 2

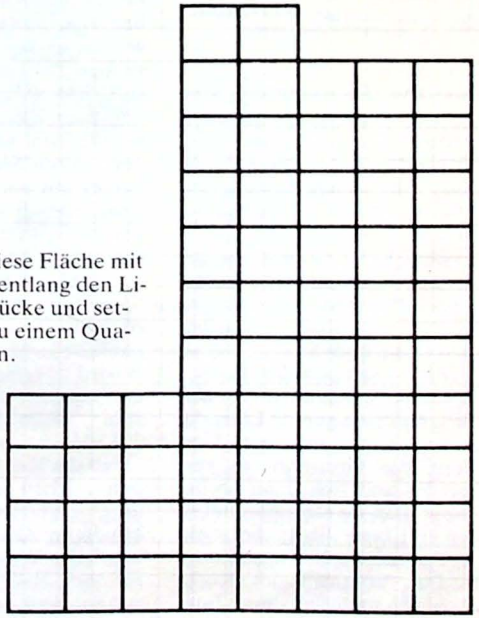
Diese Figur läßt sich – wie Sie sehen – durch wenige Schnitte in vier deckungsgleiche Stücke schneiden. Kann man sie auch in fünf deckungsgleiche Stücke teilen?





Teilung 3

Schneiden Sie diese Figur in vier Stücke, die sich dann zu einem Quadrat zusammensetzen lassen.

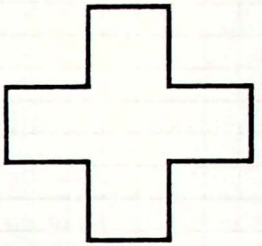


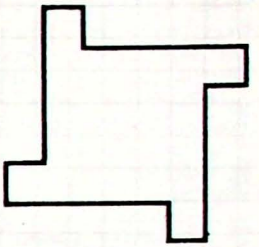
Teilung 4

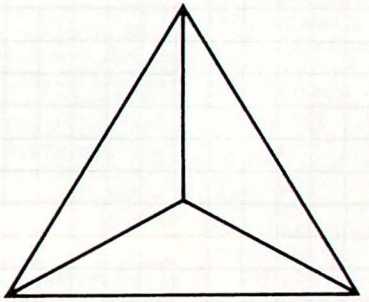
Teilen Sie diese Fläche mit einem Schnitt entlang den Linien in zwei Stücke und setzen Sie diese zu einem Quadrat zusammen.

Teilung 5

Schneiden Sie das gleicharmige Kreuz mit einem Schnitt in zwei Teile. Anschließend fügen Sie diese beiden Teile zur zweiten Figur zusammen.

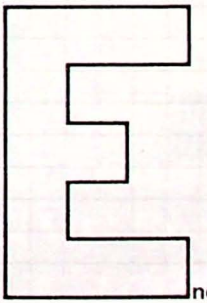






Teilung 6

Man kann ein gleichseitiges Dreieck durch drei Schnitte von den Ecken bis zum Mittelpunkt in drei gleiche Stücke aufteilen. Teilen Sie das Dreieck in fünf Teile.
Keiner der Schnitte darf den Mittelpunkt berühren. Anschließend setzen Sie diese fünf Stücke zu drei gleich großen Teilen von gleicher Form zusammen.



Teilung 7

Schneiden Sie den Buchstaben E in fünf Stücke, die sich dann zu einem Quadrat zusammensetzen lassen.

Lösungen Seite 55

Kniffliges munter gemixt

Seit über zwanzig Jahren schreibt Martin Gardner Monat für Monat für den „Scientific American" eine Kolumne über mathematische Spiele, Rätsel und Paradoxa. Einerseits ist seine „Unterhaltungsmathematik" reine Mathematik, unbeeinflußt von der Frage nach den verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten. Andererseits ist sie aber auch angewandte Mathematik, sie entstand aus dem menschlichen Hang zum Spiel.

Unterhaltungsmathematik, wie sie von Martin Gardner vorgestellt wird, äußert sich in vielen verschiedenen Formen: sei es ein Rätsel, das gelöst werden soll, ein magischer Trick, ein Paradoxon oder ganz einfach Mathematik mit überraschenden oder amüsanten Beigaben. Ihr pädagogischer Wert ist heutzutage übrigens überall anerkannt und nicht selten finden diese mathematischen Spiele in den neuen Mathematiklehrbüchern großen Anklang.

Kreis auf einem Schachbrett

Ein Schachbrett hat Felder, die eine Seitenlänge von 2 Zentimetern haben. Welches ist der Radius des größten Kreises, den man auf dem Brett so ziehen kann, daß der Umfang des Kreises nur im Innern von schwarzen Feldern verläuft?

Gedrehte Schrauben

Zwei gleiche Schrauben liegen so nebeneinander, daß ihre Gewinde ineinandergreifen (siehe Abb. 1). Werden nun die Schrauben in der angegebenen Richtung umeinandergedreht (so wie man etwa die Daumen dreht), wobei jede Schraube am Kopf festgehalten wird, so daß sie nicht rotiert, können sich dann die Schraubenköpfe a) nähern, b) voneinander entfernen oder c) stets im gleichen Abstand voneinander bleiben? Das Problem soll nicht experimentell gelöst werden.

Flug um die Erde

Eine Gruppe von Flugzeugen ist auf einer kleinen Insel stationiert. Der Tank eines jeden Flugzeuges reicht genau für einen Flug um die halbe Erde aus. Jede beliebige Menge Treibstoff kann während des Fluges vom Tank des einen in den Tank eines anderen Flugzeuges umgefüllt werden. Die einzigen Treibstoffvorräte befinden sich auf der Insel, und für das Problem kann man voraussetzen, daß beim Tanken, sei es in der Luft oder auf der Insel, keine Zeit verlorengeht.

Welches ist die kleinste Anzahl von Flugzeugen, die nötig ist, um den Flug eines einzigen Flugzeuges auf einem Kreis um die Erde zu gewährleisten, vorausgesetzt, daß die Flugzeuge alle dieselbe konstante Geschwindigkeit und denselben konstanten Treibstoffverbrauch haben und daß alle Maschinen sicher zur Insel zurückkehren?

Passender Korkstöpsel

Viele ältere Rätselbücher erklären, wie ein Korkstöpsel zerschnitten werden muß, damit er sowohl in ein quadratisches, kreisförmiges als auch dreieckiges Loch paßt (siehe Abb. 2).

Ein interessantes Problem ist, das Volumen dieses Korks zu finden. Voraussetzung sei, daß er eine kreisförmige Grundfläche mit dem Einheitsradius, eine Höhe von zwei Einheiten und eine gerade obere Kante mit einer Länge von ebenfalls zwei Einheiten habe, die sich direkt über dem Kreisdurchmesser parallel zu diesem befindet.

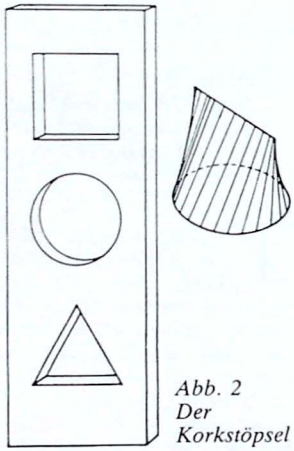


Abb. 2 Der Korkstöpsel

Der Kork ist also so geformt, daß alle Querschnitte, die senkrecht zur oberen Kante ausgeübt werden, Dreiecke bilden.

Man kann sich den Körper auch so entstanden vorstellen, daß eine gerade Linie die obere Kante mit dem Umfang des Grundkreises verbindet und sich dann so bewegt, daß sie stets parallel zu einer Ebene liegt, die senkrecht auf der Kante steht.

Das Volumen des Korks läßt sich natürlich durch Integralrechnung ermitteln, aber es gibt einen einfachen Weg, es zu finden, der nur wenig mehr Kenntnis verlangt, als daß das Volumen eines geraden Kreiszylinders gleich dem Produkt von Kreisfläche und Höhe ist.

Wiederkehrende Zahl

Ein ungewöhnlicher Unterhaltungstrick wird folgendermaßen ausgeführt. Bitten Sie einen Zuschauer A, eine dreistellige Zahl aufzuschreiben und dann ihre Ziffern noch einmal in gleicher Reihenfolge hinter die Zahl zu setzen, so daß sich eine sechsstellige Zahl ergibt, zum Beispiel 394 394. Mit dem Rükken zum Zuschauer, so daß Sie die Zahl nicht sehen können, bitten Sie A, das Blatt Papier mit der Zahl an einen Zuschauer B weiterzugeben, der die Zahl durch 7 dividieren soll.

„Machen Sie sich keine Sorgen um den Rest", so beruhigen Sie ihn, „es wird nämlich nichts übrigbleiben". B wird überrascht sein, wenn er entdeckt, daß es stimmt, zum Beispiel ergibt 394 394 : 7 gerade 56 342. Ohne das Resultat zu verkünden, reichen Sie B den Zettel an C weiter, der die von B erhaltene Zahl durch 11 teilen soll. Wieder versichern Sie ihm, daß kein Rest auftreten wird, und auch das

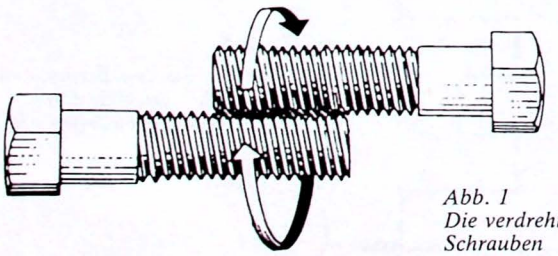


Abb. 1 Die verdrehten Schrauben

stellt sich als richtig heraus: 56342 : 11=5122.

Immer noch mit dem Rükken zu den Zuschauern und ohne jede Kenntnis über die resultierenden Zahlen bitten Sie einen vierten Zuschauer, das letzte Resultat durch 13 zu dividieren. Wieder geht diese Teilung genau auf: 5122 : 13=394.
Das endgültige Resultat wird auf einen Zettel geschrieben, welcher zusammengefaltet und Ihnen überreicht wird. Ohne den Zettel zu öffnen, geben Sie ihn an A weiter. Sagen Sie zu ihm: „Öffnen Sie den Zettel und Sie werden Ihre zu Anfang ausgesuchte Zahl wiederfinden."

Beweisen Sie jetzt, daß der Trick stets klappt, unabhängig von der zu Anfang gewählten dreistelligen Zahl.

Gleitende Geldstücke

Sechs gleich große Münzen sind auf einer horizontalen Ebene wie in Abbildung 3 angeordnet. Das Problem verlangt, sie in der kleinstmöglichen Zahl von Zügen in die im unteren Teil der Abbildung gezeigte Stellung zu überführen.

Abb. 3
Die gleitenden Geldstücke

Ein Zug besteht darin, eine Münze, ohne die Lage der anderen Geldstücke zu verändern, in eine neue Lage zu bringen, in der er zwei andere Münzen berührt. Die Münzen müssen stets flach auf der Ebene bewegt werden.

Duell zu dritt

Smith, Brown und Jones verabreden sich zu einem Pistolenduell unter folgenden ungewöhnlichen Bedingungen: Nachdem sie Lose gezogen haben, um zu wissen, wer als erster, zweiter und dritter schießt, nehmen sie ihre Plätze an den Eckpunkten eines gleichseitigen Dreiecks ein. Es wird vereinbart, daß sie stets zyklisch abwechselnd einmal schießen, bis zwei von ihnen tot sind. Bei jedem Mal darf derjenige, der gerade an der Reihe ist, schießen, auf wen er will. Alle drei Duellisten wissen ferner, daß Smith sein Ziel immer trifft, daß Brown mit 80- und Jones mit 50prozentiger Sicherheit treffen.

Wer hat unter der Voraussetzung, daß alle drei die beste Strategie anwenden und daß keiner durch eine verirrte Kugel, die nicht für ihn bestimmt war, getötet wird, die beste Chance, zu überleben. Eine schwierigere Frage: Welches sind die genauen Überlebenswahrscheinlichkeiten der drei Duellisten?

Wirrungen entwirren

Zu beweisen ist, daß die Zahl der kürzlich auf einem Kongreß der Biophysiker anwesenden Wissenschaftler, die eine ungerade Anzahl von Malen Hände schütteln, gerade ist.

Dasselbe Problem läßt sich geometrisch auch folgendermaßen formulieren: Zeichnen Sie beliebig viele Punkte (Biophysiker) auf ein Blatt Papier; ziehen Sie dann beliebig Linien (Händeschütteln) von einem Punkt zu irgendwelchen anderen Punkten. Ein Punkt kann beliebig oft „Hände schütteln" oder auch überhaupt nicht. Zeigen Sie oder vielmehr beweisen Sie, daß die Zahl der Punkte, von denen eine ungerade Anzahl von Linien ausgeht, gerade ist. □

COUPON

Buchholz Verlag
für Spiele und Freizeit
Bütehorn KG
Am Boksberg 2
3203 Sarstedt

Wie die alten Ägypter.

Ein Spiel um die Eroberung strategischer Positionen.
Ein Bütehorn-Spiel.
Wo gibt es SETI?
Was gehört zum Bütehorn-Spiele- und Freizeitangebot?
Senden Sie den Coupon ab!

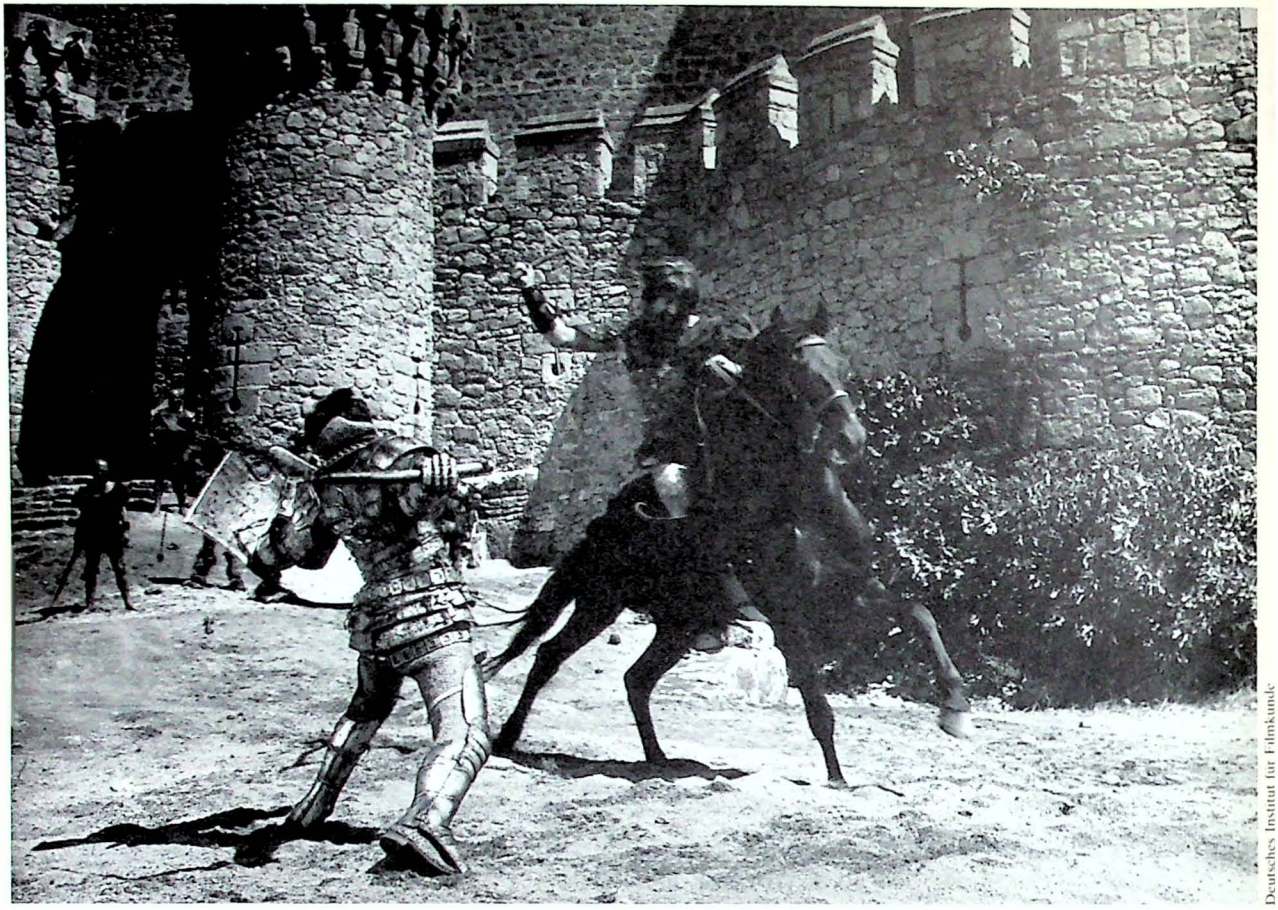
Absender

Name _____

Straße _____

Ort _____

Viel Spaß fürs Geld. Bütehorn Spiele



Deutsches Institut für Filmkunde

FEUDAL – DIE SCHLACHT DER RITTER

Es soll tatsächlich Leute geben, die Schach nicht mögen, weil sie das Spiel zu theoretisch, zu langatmig, zu grüblerisch oder einfach zu abstrakt finden. Ganz anders ist da Feudal – ein Abkömmling aus der Schachfamilie. Hier werden Schachignoranten so richtig zum Zuge kommen. Denn Feudal ist ein dynamisches, schnelles Spiel: Raubritter und Feudalherren, Knappen und Bogenschützen schrecken vor nichts zurück.

Ein kalter, etwas nebliger Herbstmorgen! Fürchtegott Ritter zu Spilstain fröstelt . . .

Die Nachtwache war anstrengend. Aber er konnte sich keinen Schlaf erlauben. Denn drüben, auf der anderen Seite, tat sich was. Die ganze Nacht hatte er Pferdegetrappel gehört, und das Waffenklirren klang beängstigend. Wie viele mochten es wohl sein? Wer verbarg sich da im Dunkeln? Wie sollte er seine Verteidigung aufbauen?

Fürchtegott ließ einen bewährten Krieger auf dem Ausguckposten zurück und inspizierte seine Mannen. Die erste Angriffswelle, mit der er kurz vor Sonnanaufgang rechnete, sollte möglichst wenig Berührung mit dem Feind bringen. So verschanzte er die Reiter hinter den Felsen und versteckte die Lanzenwerfer und Bogenschützen umsichtig in einem kleinen Wäldchen. Sollen Sie nur kommen!

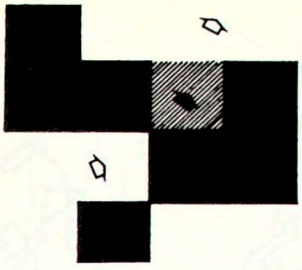
Sie glauben, das seien nur die Hirngespinste eines Fans, der mehr in sein Lieblingsspiel hineinsieht als drinsteckt? Dann kennen Sie Feudal nicht. Denn so beginnt das Spiel wirklich. Zunächst herrscht finstere Nacht. Das Spielfeld wird mit einem großen Karton in der Mitte quergeteilt, so daß die beiden Gegenspieler ihre Truppen unbehelligt aufbauen können. Wie bei einer kriegerischen Auseinandersetzung weiß man nur, wer angreift und wer verteidigt.

Gespielt wird auf einer Lochplatte wie bei Twixt, also auf insgesamt 24 mal 24 Feldern. Feudal hat vom Grundprinzip viele Gemeinsamkeiten mit Schach, das ja auch eine Auseinandersetzung zweier feindlicher Parteien ist. Feudal ist allerdings wirklichnäher und weniger abstrakt wie Schach. Schon allein das Spielfeld ist anders.

Es besteht aus einem Plan mit natürlichen Deckungsmöglichkeiten und Engpässen, hat bestimmte Flächen, in denen bewaffnete Krieger ihre Stärke gut ausspielen. Wann immer sich eine passende Gelegenheit bietet, wird attackiert oder wird zugeschlagen. Dagegen ist bei Schach „Krieg" als ein geordnetes Ritual korrekter Strategien zu verstehen.

Feudal ist da anders. Das Spielbrett hat eine sorgsam angeordnete Geländeformation: dunkelgrüne Flächen bedeuten Felsen, die so abschreckend wirken, daß die Fußtrupps sie nicht mit ihren schweren Rüstungen erklimmen können.

Und die Berittenen finden dort erst recht keinen Unterschlupf. Hellgrün schraffierte Flächen sind Wäldchen. Die Fußtruppen können hier vor den angreifenden Reitern



Über die schraffierte Fläche (Pfeil) entkommt das Fußvolk

Deckung nehmen und entfliehen. Das Gelände dient dazu, Verfolger abzuschütteln. Ein Lanzenträger kann in Pfeilrichtung durch das Wäldchen schlüpfen, während ein angriffslustiger Reiter im Bogen um das Hindernis herum bewegt werden muß. Die Geländeformation ist nicht symmetrisch angelegt.

Anders als bei Schach gibt es keine vorgegebene Schlachtordnung. Der Ver-

Hase und Igel. Ein spannendes Familienspiel – einzigartiges Taktikspiel.

„Ich denk, mich sticht ein Igel, dachte ich, als Stefanie, weit abgeschlagen, als erste durchs Ziel ging."

Verblüffendes Rennen: Wer blind nach vorne stürmt, verliert. Wer sich zurückhält, hat die meisten Chancen.

Ein Rennen wird ausgetragen; ein waschechter Wettlauf, bei dem der gewinnt, der als erster ins Ziel geht. Doch wer gleich vom Start weg loshastet, verliert die Puste und bleibt auf der Strecke. Je weiter hinten ein Spieler liegt, um so besser sind seine Chancen.

Gleich begeisternd für größere Kinder und Erwachsene.

Das erste Spiel, das den Kritikerpreis „Spiel des Jahres 1979" erhielt.

Otto Maier Verlag, Ravensburg

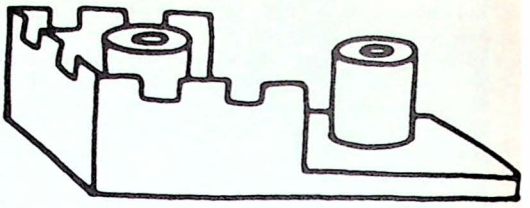
Ravensburger® – Programm für sinnvolle Freizeit

Ravensburger®

König

Prinz

Herzog


Burg (mit Vorhof)

teidiger weiß nur, daß er Deckung suchen muß. Denn der Gegenspieler hat den ersten Schlag, und zwar mit allen seinen Figuren. Wer da ungünstig steht, büßt schon bei Spielbeginn so viel Kampfkraft ein, daß er diesen Nachteil im Spielverlauf kaum mehr aufholen kann.

IN BLITZATTACKEN ÜBERS SCHLACHTFELD

Jeder baut im Schutz des Sichtschirms seine Ausgangsposition auf. Die Burg plaziert man am besten in eine Felsnische, wo sie schwer angegriffen und leicht verteidigt werden kann. Der Angreifer konzentriert den größten Teil seiner Armee in der vordersten Linie, hält aber ein paar Figuren verteidigungsbereit in der Nähe der Burg.

Dann wird es Tag; der Sichtschirm wird entfernt. Wer am Zug ist, darf jede seiner Figuren bewegen, so daß sich die Situation schlagartig ändern kann.

Jede Armee besteht aus 13 Figuren. Da ist zunächst der König. Er zieht, wie beim Schach, in jeder Richtung, darf aber ein oder zwei Felder weit bewegt werden. Zu Pferd, mit einer Lanze bewehrt, ist der Prinz. Er gehört ebenso zum Königshaus wie der Herzog, der von seinem Roß aus eine zweischneidige Axt schwingt. Das Spiel ist gewonnen, wenn entweder die gegnerische Burg besetzt ist oder die drei Mitglieder des Königshauses ausgerottet sind.

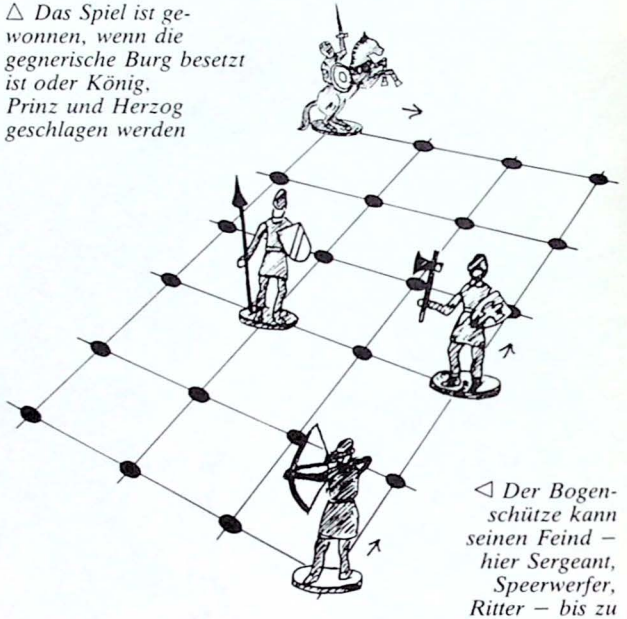
Die beiden Ritter sitzen ebenfalls zu Pferd und schwingen drohend ihre Schwerter. Sie ziehen genau wie die beiden anderen Reiterfiguren, nämlich ähnlich der Dame beim Schach, längs, quer und diagonal; aber höchstens zwölf Felder weit. Der einzige Unterschied zu Prinz und Herzog besteht also nur in der Wertigkeit, aber nicht in der Reichweite.

Es folgt das gemeine Volk. Vier Speerwerfer ziehen längs und quer bis zu 12 Feldern weit, können aber diagonal nur einen einzigen Schritt tun. Genau umgekehrt laufen die beiden Beil schwingenden Sergeanten: Sie kommen senkrecht und waagerecht nur einen Schritt weit, haben aber in der Diagonalrichtung einen Aktionsradius bis zu zwölf Schritten.

Zwischen all diesen gefährlichen Kämpfern hüpft frech der Knappe herum. Er bewegt sich wie der Springer im Schach. Und die eigenartigste Gestalt ist der Bogenschütze: Mit seinem Pfeil kann er den Gegner nicht vernichten. Offensichtlich haben seine Pfeile eine stumpfe Spitze, jedoch eine hohe Schußkraft. Denn der angeschossene Feind wird nach Wahl des Schützen bis zu drei Felder weit nach hinten oder zur Seite gedrängt.

Für Anfänger erscheint diese Figur recht unbedeutend. Sie eröffnet aber besonders schnell den Weg zur optimalen Strategie. Der Schütze treibt einen feindlichen Krieger auf ein Feld, auf dem er ohne Deckung einer anderen Figur ausgesetzt ist.

Solange man mit Feudal nicht vertraut ist, neigt man natürlich zur vorsichtigen Spielweise. Praktisch heißt das, daß zuerst zögernd kleine Schritte getan werden.



△ *Das Spiel ist gewonnen, wenn die gegnerische Burg besetzt ist oder König, Prinz und Herzog geschlagen werden*

◁ *Der Bogenschütze kann seinen Feind – hier Sergeant, Speerwerfer, Ritter – bis zu drei Felder zurück oder zur Seite drängen*

Aber genau das ist strategisch falsch.

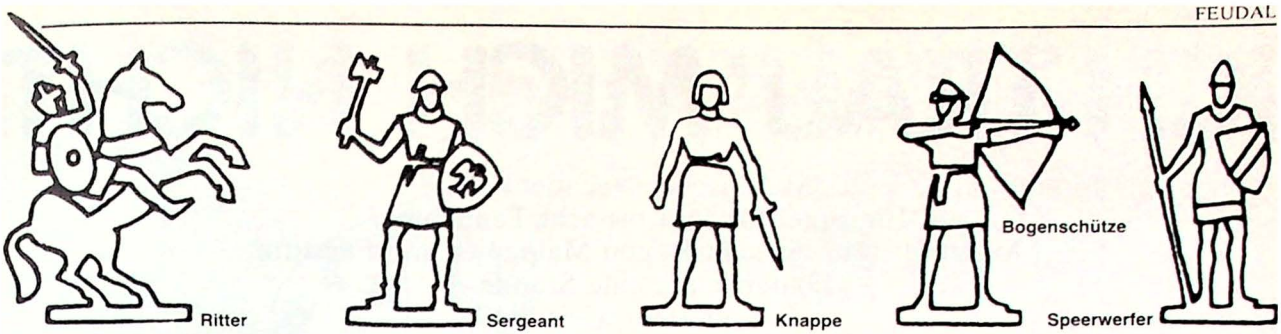
Die Reihenfolge, in der die Figuren bewegt werden, ist dem Spieler überlassen. Man sollte im Normalfall immer erst die Truppenteile bewegen, die große Strecken überwinden sollen. Denn häufig verbaut man sich den Weg, wenn die falsche Figur zu früh gezogen wurde.

EIN AUSGEFALLENES STRATEGIESPIEL

Feudal ist ein ungewöhnlich dynamisches Spiel. Während sich Schach langsam, aber zielstrebig in kleinen Schritten entwickelt, wälzt sich hier ein Heer mit hohem Tempo über das Schlachtfeld.

Die Figuren – zwei bis drei Zentimeter hoch – sind naturgetreu geformt und wirken zunächst sehr zerbrechlich. Sie bestehen jedoch aus einem sehr zähen, elastischen Kunststoff, der nur mutwillig zerstört werden kann. Die Packung enthält insgesamt sechs komplette Armeen. Drei davon in abgestuften Blautönen, die anderen in unterschiedlichem Braun, wobei zwei Töne so eng nebeneinander liegen, daß sie nur bei gutem Licht zu unterscheiden sind.

Mit diesem Satz lassen sich die unterschiedlichsten Kombinationen zusammenstellen. Spielt man zu zweit, kann man ein oder gar jeweils zwei komplette Heere dazunehmen. Allerdings verliert das Spiel dann an Finesse und ge-



rät höchstens in ein fröhliches Gemetzel.

Auch zu dritt läßt sich kämpfen: Ein Spieler befehligt dann zwei Streitmächte, die beiden anderen arbeiten als Team zusammen. Jeder führt aber nur eine Gruppe an. Einer der beiden Partner muß allerdings auf Burg und Königshaus verzichten, um Ungleichgewichte auszuschalten. Gerade solche Kombinationen ergeben interessante Partien. Denn die beiden Teams können sich entweder im Spielverlauf über ihre geplanten Aktionen verständigen. Aber dann kennt sie auch der Gegenspieler und die Wirksamkeit der Strategie ist dahin. Oder die beiden müssen versuchen, die Pläne des anderen zu erraten, wobei sie sich aber ungewollt gegenseitig ins Handwerk pfuschen.

Interessant und recht spannend ist auch eine Partie zu viert. Hier wird der Spielplan in Viertel geteilt. Jeder Spieler sieht sich drei Gegnern gegenüber. Es gewinnt, wer am Schluß übrig bleibt. Besiegte Gegner verstärken die eigene Armee. Deshalb entstehen zwar immer wieder kurzfristig Koalitionen, die aber meist nicht sehr lange halten. Denn zwei oder gar drei kooperierende Partner können zwar einen anderen Spieler niederringen, doch den Sieg erreichen sie nicht gemeinsam. Ein Spieler, der gerade am Zug ist, kann sich durchsetzen, und er übernimmt dann zu seiner Verstärkung die restlichen gegnerischen Truppen. Sehr zum Leidwesen und Schaden derer, die ihm dazu verholfen haben.

Feudal war vor Jahren schon einmal auf dem Markt. Doch als sich 3M aus dem Spielemarkt zurückzog verschwand dieses Spiel, zusammen mit einer Reihe anderer faszinierender Titel. Früher war das Spiel in einem Schuber im Lexikon-Format untergebracht, das man wie ein Buch ins Regal stellen konnte. Heute ist daraus eine Stülpschachtel geworden. Die Montage des Spielbretts ist keine Verbesserung gegenüber der ursprünglichen Form. Dort wurden die einzelnen Teile, verbunden durch ein Klebeband, einfach aufgeklappt. Heute muß, wie schon bei Twixt (siehe „Spiel" 8/9 79), eine weniger praktische Schwalbenschwanz-Konstruktion bewältigt werden.

Einen solchen geringfügigen Fehler nimmt jeder, der an einem ausgefallenen, interessanten Strategiespiel Freude hat, gerne in Kauf.

Ein Blick auf eine Spielsituation soll zeigen, wie eine wirksame und geschickte Verteidigung aussehen kann.

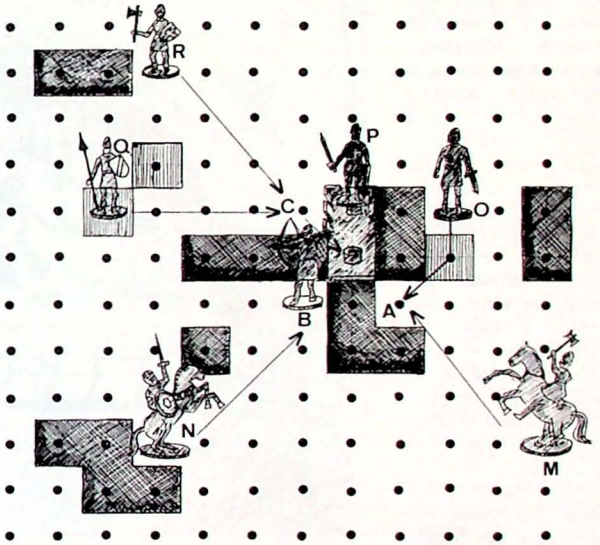
Da ist zunächst die Burg. Sie ist so in das Gelände eingebettet, daß sie nur von drei Stellen aus angegriffen werden kann (A, B und C). Alle übrigen Seiten sind entweder durch die Burgmauer oder durch die dunklen Felsen geschützt.

Der Zugang über Punkt A selbst ist zwar nicht besetzt, doch ist dieser Punkt gut gesichert. Der Knappe (O) kann sofort dorthin springen. Der Herzog (M) schützt diesen Eingang ebenfalls. Außerdem kann diese Reiterfigur im Notfall direkt in den Vorhof einreiten, um dem König (P) zu Hilfe zu eilen.

Eingang B ist durch den Bogenschützen gedeckt. Der Ritter (N) wiederum sichert die Position des Bogenschützen.

Auch über Eingang C ist nicht leicht anzugreifen. Vor Reiterfiguren geschützt, steht der Speerwerfer (Q) im Wäldchen. Und der Sergeant (R) hat schon drohend sein Kampfbeil geschwungen, um die Burg vor den Angriffslustigen zu verteidigen.

Tom Werneck □



Eine der vielen Verteidigungsmöglichkeiten wird hier gezeigt

Spielbewertung

Feudal
Schmidt Spiel und Freizeit GmbH
Postfach 1165
8057 Eching
Preis: circa 36 Mark
2 bis 6 Spieler

Einfach — **Komplex**
Glück — **Taktik**

Spielwert 9
Originalität 9
Spielregeln 7
Aufmachung 8
Ausstattung 8

Gesamturteil:

ICH TRAU' MICH NICHT

Malerisches Nachdenken
Ein Spiel für fünf bis acht Teilnehmer
Material: fünf bis acht Bogen Malpapier und Filzstifte
Dauer: circa eine Stunde –
je nach dem wie's läuft

„Für mich ist es das Schlimmste, über eine Weide mit Kühen zu gehen!"

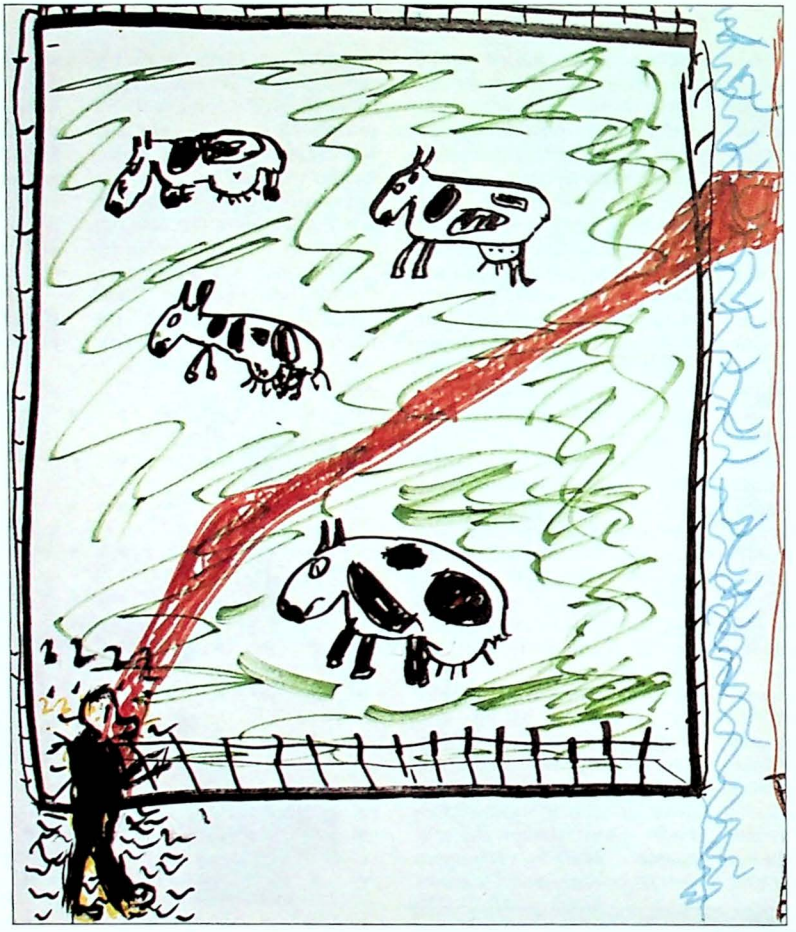
Ich traue meinen Ohren kaum, denn Hans, der junge Jurist, macht nun überhaupt nicht den Eindruck, daß ihn irgendetwas schrecken kann, geschweige denn ein paar Kühe.

„Das kenne ich gut!" – „Mir geht das aber ganz anders . . .", meinen andere Mitspieler dazu, beginnen Erfahrungen auszutauschen und damit nimmt das Spiel „Ich trau' mich nicht" seinen Lauf.

Begonnen hatte es folgendermaßen: Jeder der sechs Mitspieler dachte sich zunächst eine Situation aus, in der er sich etwas nicht traute. Diese Erinnerungen wurden nun mit bunten Filzstiften auf ein Blatt gebracht.

Das Malen ist ein ganz wichtiger Bestandteil des Spiels: Mit einigen unvollkommenen Strichen ist es leichter, sich an eine Situation zu erinnern oder sie sich zu vergegenwärtigen. Jeder sollte so gut oder auch so schlecht er kann, sein Bild malen, denn es geht nicht um die Fähigkeit des Malens, sondern um die Illustration des Inhaltes.

Ist etwas nicht so ganz gut gelungen (bei Hans sitzen die Kühe versehentlich auf dem Euter), kann man es anschließend erklären.



„Für mich ist es das Schlimmste, über eine Wiese mit Kühen zu gehen", gab Hans, der junge Jurist, zu verstehen

Fast alle Mitspieler sagten zunächst, sie könnten überhaupt nicht malen (wann hat man denn auch zuletzt gemalt?). Anschließend entdeckten die meisten den fast vergessenen Spaß wieder.

Hat nun jeder Mitspieler seine „Ich trau' mich nicht"-Situation zu Papier gebracht, geht das Spiel weiter: Der erste schildert anhand seines Bildes, um was es sich handelt wie beispielsweise:

„Ich trau' mich nicht, in meiner Stammkneipe mal ein bißchen zu randalieren – so wie in jedem besseren Western. Ich kann mir das sehr gut vorstellen, und so was ist doch sicher ein gewaltiges Erlebnis; doch ich trau' mich nicht!"

Jonas, der Postangestellte schaut nach seinen Worten erwartungsvoll in die Runde. Nun geht es nämlich so weiter, daß alle anderen Mitspieler einen Moment nachdenken, um eine Lösung für Jonas zu finden. Eine Lösung, wie man es *sich selbst* trauen würde.

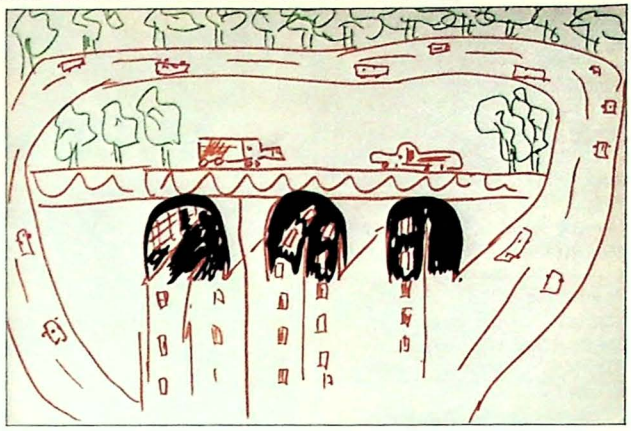
„Deine größte Kraft ist deine Fantasie . . .", heißt es in einem Lied und darum geht es jetzt auch. Die Lösungen sollten Raum geben für Fantastisches, Absurdes, um-die-Ecke-Gedachtes oder vielleicht auch für etwas ganz Naheliegendes, Pragmatisches. Hier liegt eine Chance für einen spielerischen Umgang mit dem „bitteren Ernst". In diesem Spiel soll der Versuch unternommen werden, sich einfach mal mit völlig anderen Möglichkeiten und Lösungswegen auseinanderzusetzen.

Für die Mitspieler ist zunächst eine kurze Überlegungspause wichtig, denn wenn sofort eine Lösungsidee genannt wird, denken alle in eine ähnliche Richtung. Hat jeder oder einige eine vage Idee, geht das Austauschen los:

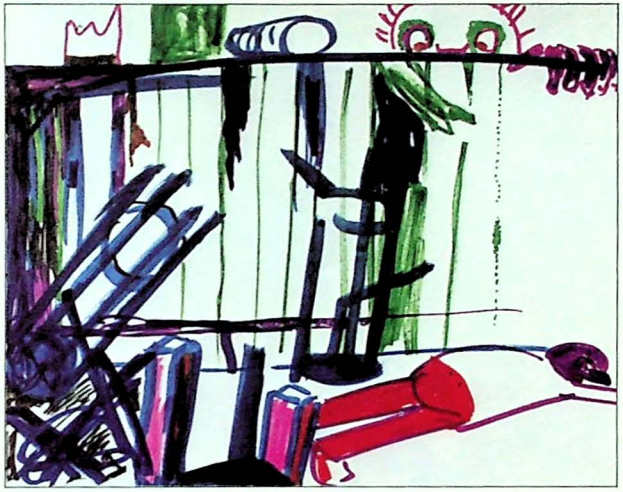
„Tu Dich mit Deinen Kneipenfreunden zusammen und macht eine Exklusivkneipe auf, in der Du einmal in der Woche alles zertrümmern kannst . . ."

„Das Übungsfeld Sperr-

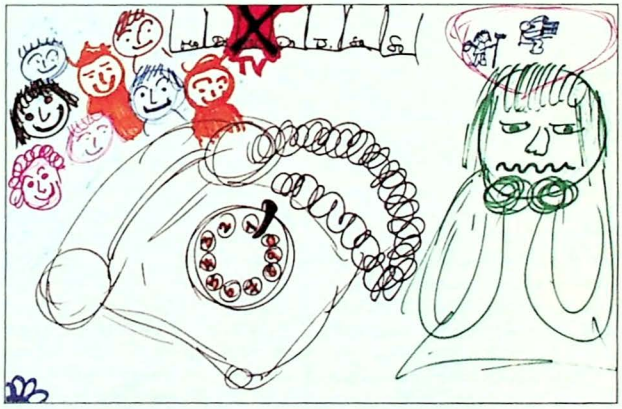
Christoph, Sozialpädagoge, traute sich nicht, seine Verliebtheit mitzuteilen



„Ich trau mich nicht, durch den Elbtunnel zu fahren", gab Marion, Fotografin, zu



„Ich würde gern mal in einer Kneipe randalieren", Jonas, Postangestellter



Sabine, Lehrling, erzählt, daß sie sich nicht traue, wichtige Telefonate zu führen

müll ist doch ideal, diesen Wunsch wenigstens ansatzweise auszuleben . . ."

„Natürlich sofort beim Film als Statist melden . . ."

Ein anderer Mitspieler erzählt, wie er tatsächlich bei einem Kneipentumult mitgemischt hat.

Und so wird zu diesem Thema immer mehr Fantastisches wie Praktisches entwikkelt.

Ist diese Situation genügend durchgespielt worden, geht es zum nächsten Bild und den entsprechenden Lösungen weiter.

So unterschiedlich Menschen nun einmal sind, so verschieden sind auch ihre Situationen und Lösungen wie beispielsweise: „Ich trau' mich nicht, . . ."

„. . . ein dringendes und wichtiges Telefonat zu führen."

„. . . die karrierte Hose, die alle außer mir scheußlich finden, anzuziehen."

„. . . meine Verliebtheit demjenigen welchen mitzuteilen."

„. . . durch den Elbtunnel zu fahren."

Sicher gibt es nicht für alle Situationen spielerische Lösungen. Manchmal kann aber auch die befreiende Mitteilung „Dann laß es!" eine Hilfe oder ein Anstoß sein. Wie häufig kommen die Gedanken, alle andern können dies oder das, nur ich nicht! Wie gut ist es, dann zu hören, daß andere ähnliche Gefühle in sich tragen.

Der letzte Teil des Spiels besteht nun darin, über das Ganze zu sprechen, indem einige Fragen aufgeworfen werden wie zum Beispiel:
Was fiel mir leicht?
Was war schwer für mich?
Was hat mir das Aussprechen gebracht?
Was denke ich hinterher darüber?

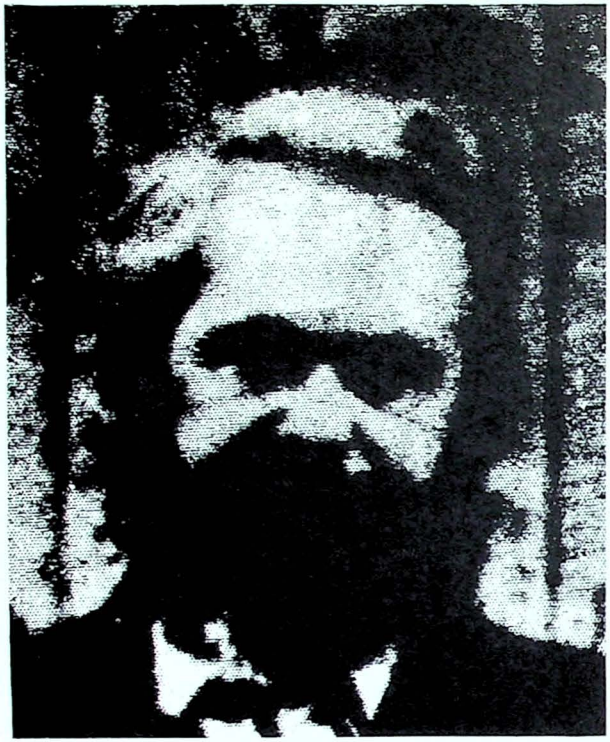
Es soll ein „Spiel ohne Sieger" sein, doch das kann es nur, wenn auch die Einstellungen der Mitspieler füreinander und nicht gegeneinander sind. Ein bestimmtes Konkurrenzdenken ist tief in uns verwurzelt. Dieses Spiel hilft, gewisse Konfliktsituationen auf den Tisch zu bringen, und bietet die Möglichkeit, in spielerischer Weise über manche „schwache Stelle" zu sprechen.

So meinte Hans, der junge Jurist, am Ende des Spiels: „Es fiel mir zunächst sehr schwer zuzugeben, daß ich mich nicht über'ne Kuhweide traue. Als ich dann aber so nach und nach hörte, was sich die anderen alles nicht trauen, da wurde ich ermutigt und neugierig auf die Lösungsvorschläge zu meinem Problem. Und den Tip, auf die Kühe loszurennen und dabei laut ‚Hussa' zu brüllen, werde ich das nächstemal sicher ausprobieren."

Übrigens ist es ganz einfach anhand eines derartigen Schemas, weitere Spiele selbst zu erfinden und zu entwickeln. Zum Beispiel Themen wie:
„Da war ich platt/sprachlos."
„Das war mir sehr peinlich."

Von Christoph Riemer □

Tratschke fragt: Wer war's?



Als er noch Student war, ließ er seinen Vater, der an all seinen Problemen gewissenhaft Anteil nahm und den er sonst über den Gang seines Studiums sorgfältig auf dem laufenden hielt, einmal mehrere Wochen ohne Nachricht. Und zwar während einer für seine Ausbildung entscheidenden Zeit! Da warf der Vater ihm „grenzenlose Nachlässigkeit" vor und schrieb: „Das bestätigt mir leider, daß der Egoismus in Deinem Herzen vorherrschend ist."

Es gab noch andere Gründe für diese Meinung des Vaters. Zum Beispiel, daß der Sohn während seiner Studienzeit, besonders in Berlin, allzu sorglos Geld ausgab.

Wirklich waren seine Ausgaben beachtlich. Sie erreichten nahezu das Jahresgehalt eines Berliner Stadtrats, während andere Studenten „mit hundertachtzig bis zweihundert Talern ganz famos auszukommen" wußten.

Mit Geld konnte er einfach nicht umgehen. Immer zerrann es ihm unter den Händen. Das ging sein ganzes Leben so. Und dieser Mangel an Ökonomie – ausgerechnet bei ihm, der jahrzehntelang über Nationalökonomie arbeitete – hat nicht wenig dazu beigetragen, daß er trotz vieler Zuschüsse, trotz Erbschaften und regelmäßiger Geldzuwendungen seines Freundes, in einer ewigen finanziellen Misere steckenblieb.

Freilich hatte er es nicht leicht. Im Exil eine sechsköpfige Familie (Frau, drei Kinder und Haushälterin) über Wasser zu halten, war schon ein Problem. Manchmal konnte er die Wohnung nicht verlassen, weil sogar seine Kleidung im Pfandhaus war. Und oft konnte er, der vom Schreiben lebte, kein Schreibpapier kaufen.

Heute haben seine Werke hohe Auflagen, und einzelne seiner Manuskriptblätter werden heute zu hohen Preisen gehandelt – damals aber konnte er trotz unentwegter Arbeit seine Familie nicht ernähren.

Aber wie schon gesagt, erhielt er ja von seinem Freund regelmäßig geldliche Zuwendungen. Nur änderte das prinzipiell gar nichts, weil ihm mit Geld kaum zu helfen war. Bekam er größere Summen in die Hände – einmal fünftausend Mark durch eine Erbschaft seiner Frau, dann dreitausend von einem reichen Onkel und nur wenige Jahre später dreißigtausend Mark, die er selber geerbt hatte –, dann hob er sofort seinen Lebensstandard an. Als er die Erbschaft machte, bezog er ein größeres Haus. Und schon bald waren wieder die alten Geldsorgen da, und mehrere Hauslieferanten drohten ihm mit dem Gericht. Wieder mußte er sich von seinen Bekannten kleinste Beträge leihen, um wenigstens das Nötigste bezahlen zu können.

Allmählich ging ihm die ewige Misere auf die Nerven, zumal auch noch Krankheiten hinzukamen. „Mein Haus ist ein Lazarett", schrieb er dem Freund, „meine Frau ist krank, Jennychen – die älteste Tochter – ist krank, Lenchen – die Haushälterin – hat eine Art Nervenfieber. Den Doktor kann und konnte ich nicht rufen, weil ich kein Geld für die Medizin habe."

Er selber hatte eine kranke Leber, weswegen er zeitweise gezwungen war, aufs Rauchen – er rauchte sehr viel, und zwar aus Sparsamkeitsgründen meist Zigarren allerbilligster Sorte – und auf den Alkohol zu verzichten. Alles das machte ihn reizbar, jähzornig, unverträglich. Oft hatte er Kopfschmerzen, Augenentzündungen, rheumatische Gliederschmerzen.

Daß er trotzdem so viel arbeiten konnte, setzt vielleicht eben jenen Egoismus voraus, den der Vater ihm einst vorgehalten hatte und der sich immer wieder zeigte. Als seinem Freund, der ihn finanziell unterstützte, die Frau starb, schrieb er ihm einen Brief, doch ging er darin nur mit zwei Zeilen ein, um dann sogleich wieder nur von dem eigenen Elend zu reden und um Geld zu bitten.

Und mehr noch zeigte sich dieser Egoismus gegenüber seiner um vier Jahre älteren Frau, auf die, wie er selbst sagte, der „Hauptdruck" der Misere fiel und die, von der langen Verlobungszeit an, alle Schwierigkeiten mit ihm und im Glauben an ihn und seine Mission treu getragen hat. „Die Demütigungen, Qualen und Schrecken, die in dieser Situation durchzumachen sind, sind . . . unbeschreiblich . . ."

Ihn aber hinderte das nicht – was übrigens lange vertuscht wurde –, mit der Haushälterin ein Verhältnis anzufangen, aus dem ein Sohn hervorging. So wurde das häusliche Elend nur noch unerträglicher.

Dennoch wurde Egoismus nicht etwa zum Grundsatz seines Lebens, sondern eher das Gegenteil war der Fall! In einem Aufsatz „Betrachtungen eines Jünglings bei der Wahl seines Berufes" schrieb er (zu dessen Vorfahren so viele bedeutende Rabbiner zählten): „Wenn wir den Stand gewählt, in dem wir am meisten für die Menschheit wirken können, dann können uns Lasten nicht niederbeugen, weil sie nur Opfer für alle sind; dann genießen wir keine arme, eingeschränkte, egoistische Freude, sondern unser Glück gehört Millionen, unsere Taten leben still, aber ewig wirkend fort, und unsere Asche wird benetzt von der glühenden Träne edler Menschen."

Mit demselben idealistischen Enthusiasmus hat der Mann ein Leben lang gearbeitet; er hinterließ ein – wenngleich unvollendetes – Werk, das die Geschichte der Menschheit beeinflußt hat und sie noch beeinflußt.

Wer war's? □

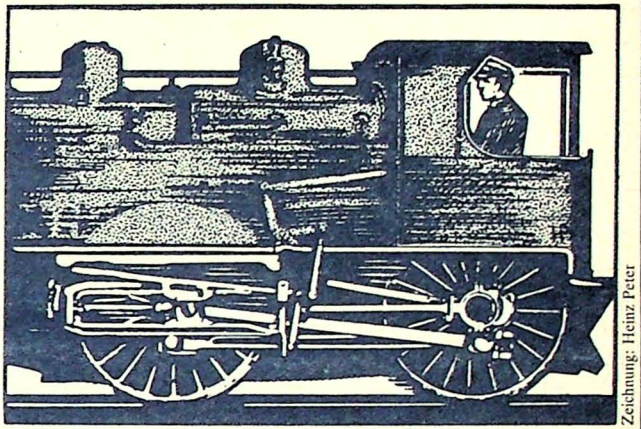
Spielzeit

Eckhead's Knobel-Egg

Wie heißt der Lokführer?

Unser Leser Klaus Behrens aus Furtwangen stellt uns vor ein schwieriges Problem: Das Personal eines Zuges besteht aus dem Heizer, dem Schaffner und dem Lokführer. Die drei heißen Abel, Baumann und Meier, aber nicht unbedingt in dieser Reihenfolge. Drei Reisende in diesem Zug haben zufällig dieselben Namen. Es handelt sich um Dr. Abel, Dr. Baumann und Dr. Meier. Zusätzlich erhalten wir folgende Angaben:

- Dr. Meier wohnt in München;
- Dr. Abel verdient 2500 Mark monatlich;
- der Schaffner wohnt auf halber Strecke zwischen München und Stuttgart;
- sein Wohnungsnachbar, einer der Passagiere, verdient genau das Dreifache von ihm;
- der Namensvetter des Schaffners wohnt in Stuttgart;
- Baumann besiegt den Heizer im Schach.

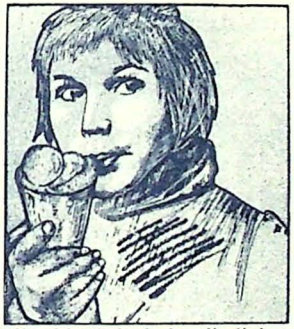


Zeichnung: Heinz Peter

Der verdrehte Stundenplan

Unser Leser Michael Kanders aus Hagen belauschte kürzlich ein Gespräch an einem Kiosk. „Mensch, nach den vier Stunden Schule haben wir aber ein Eis verdient", stöhnten vier Kinder, die alle aus einer Klasse waren. „Welche Stunden habt ihr denn gehabt?" fragte die alte Kioskbesitzerin. Da erhielt sie folgende Angaben. Erstes Kind: „Deutsch, Mathe, Deutsch, Sport." Zweites Kind: „Englisch, Biologie, Mathe, Geschichte." Drittes Kind: „Sport, Deutsch, Geschichte, Biologie." Viertes Kind: „Biologie, Geschichte, Sport, Englisch."

Da meinte die alte Frau: „Das kann ja wohl nicht stimmen!" „Nun", sagte die Lehrerin, die alles mitangehört hatte, „jedes Kind hat genau zwei Stunden genannt, die tatsächlich gehalten worden sind, aber die Zeiten sind alle falsch". „Ach so, dann ist ja



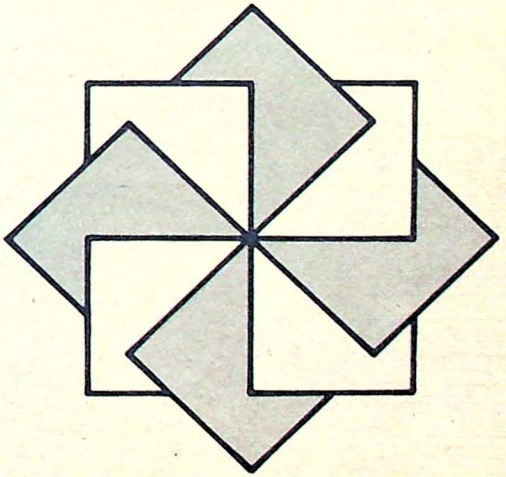
alles klar", lächelte die liebe, alte Frau. (Klar?)

„Und was habt ihr morgen für einen Stundenplan?" wollte sie dann noch wissen. Und alle Kinder wiederholten ihre Angaben. „Jetzt haben alle Kinder ein Fach zur richtigen und eines zur falschen Zeit genannt", steuerte die Lehrerin bei. Nach kurzem Stirnrunzeln fragte die liebe, alte Frau: „Und welches von den beiden Möglichkeiten soll ich mir jetzt aussuchen?" Tja, welche?

Mon

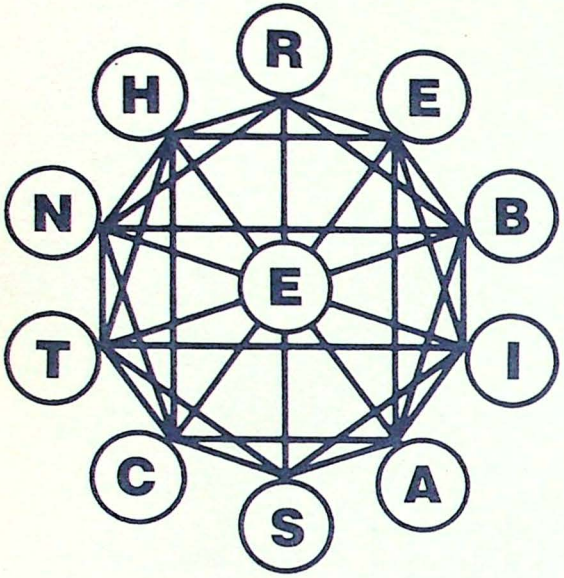
„Mon" heißt auf japanisch „Muster" und ist die Bezeichnung für Wappen, die ohne bestimmte Farbgebung unter grafischen Gesichtspunkten freistehend in einen wirklichen oder gedachten geometrischen Umriß komponiert werden. Sie haben zu Anfang des 20. Jahrhunderts die europäische Grafik und Ornamentik wesentlich beeinflußt.

Das folgende Mon besteht aus acht zusammengeklebten Quadraten, die abwechselnd grau und weiß sind. Kann man es auch aus weniger als acht Papierstücken herstellen?



Wortwirbel

Ein Spiel für beliebig viele Spieler. Jeder braucht ein Papier und ein Schreibgerät. Ziel des Spiels: Aus dem Wortwirbel sind möglichst viele Wörter herauszulesen. Dabei beginnt man bei einem beliebigen Buchstaben und folgt den Linien. Ein Buchstabe darf mehrmals angelaufen werden, aber nicht zweimal hintereinander.



Jeder schreibt alle Wörter auf, die er findet. Die Spieler vereinbaren zuvor, ob auch Eigennamen gelten. Nach fünf Minuten liest jeder vor, was er notiert hat. Alle Wörter, die von mehr als einem gefunden wurden, sind zu streichen. So bleiben nur jene Wörter stehen, die einer allein gefunden hat. Jeder Buchstabe dieser Wörter zählt einen Punkt.

Scrabble

Versuchen Sie, möglichst viele Punkte zu erzielen, indem Sie die verfügbaren Buchstaben nach den bekannten Scrabble-Regeln in Gedanken auf dem Brett auslegen.

Es können sich auch mehrere Spieler beteiligen. Jeder hat zehn Minuten Zeit und notiert dann für sich die gebildeten Wörter und die erzielten Punkte.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A									E1							A
B							S1	E1	I1	F3	E1					B
C			I1				E1		S1							C
D			S1	O2	C2	K3	E1	L2								D
E			T2					E1	B3	E1	N1					E
F					D1	R1	E1	I1								F
G								S1								G
H								T2	Ä6	L2	E1	R1				H
I								E1								I
K	E1	R1	I1	N1	N1	E1	R1	N1								K
L			N1				A1									L
M					B3	E1	D1	A1	R1	F3						M
N							L2			A1						N
O			U1	N1	I1	V4	E1	R1	S1	U1	M3					O
P			M3				R1			N1						P
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

= doppelter Buchstabenwert

= doppelter Wortwert

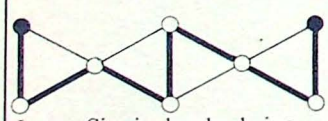
= dreifacher Buchstabenwert

= dreifacher Wortwert

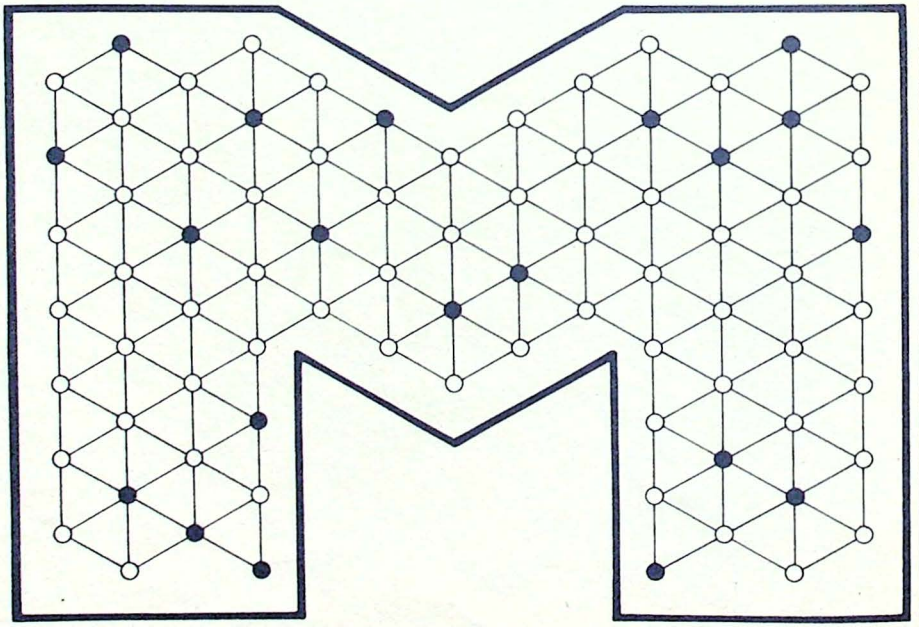
Verfügbare Buchstaben: E1 E1 I1 M3 M3 N1 X8 Z3

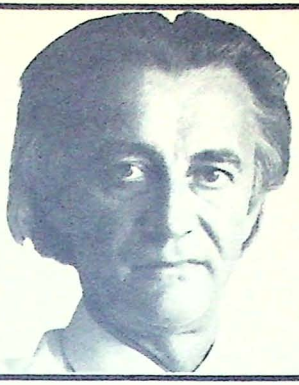
Mexicano

Bei dieser Rätselform aus Mexiko kommt es darauf an, zehn Ketten mit je acht Punkten zu bilden. Der erste und der letzte Punkt einer Kette sind schwarz, die dazwischenliegenden sechs Punkte sind weiß. Jeder Punkt darf nur einmal verwendet werden. Beispiel:



Legen Sie ein durchscheinendes Papier über das „M" und zeichnen Sie Ihre Punkte-Ketten ein. Immer von Punkt zu Punkt auf den Linien des Diagramms. Und immer nur genau acht Punkte für jede Kette. Es gibt mehrere Lösungen.





Logicals von ›Zweistein‹

Das Glasperlenspiel

„Das sind aber hübsche Kugeln", sagt Inge bewundernd, als sie den Kasten des neuen Spiels öffnete. „Das ist ein Glasperlenspiel", bestätigt stolz ihr Freund die Qualität des Geschenks, „etwas ganz Besonderes. Die Kugeln sind überaus präzise gearbeitet und sehen alle gleich aus." Inge freut sich sehr. Doch eines Tages rührt sich Skepsis in ihr. Sie will jede einzelne Kugel wiegen, um zu ermitteln, ob sie auch alle gleich schwer sind. Sie sind es, stellt sie beruhigt fest. Doch als sie ihre Briefwaage wieder fortgeräumt hat, fällt ihr auf, daß sie nur 13 der insgesamt vierzehn Kugeln gewogen hat. Möglich also ist es, daß eine der vierzehn Kugeln schwerer oder leichter ist als die übrigen.

Just dies erzählt sie ihrem Freund, den sie ein paar Tage später mitsamt des Spiels besucht. Der möchte nun genau wissen, ob eine Ausnahmekugel unter den vierzehn ist oder nicht, und falls dies zutrifft, ob sie schwerer oder leichter als die übrigen ist. Er hat aber keine Briefwaage, sondern nur eine simple Balkenwaage ohne Gewichte. Inge meint, das müsse sich doch auch damit ermitteln lassen, und nun überlegen die zwei, wie man das Problem mit möglichst wenigen Wägungen lösen kann. Inzwischen hat ihr Freund den kasten geöffnet und bestürzt festgestellt, daß nur dreizehn darin enthalten sind. Wo ist die vierzehnte geblieben?

Da fällt Inge ein, daß sie eine der Kugeln die sie schon gewogen hatte, in ihre Handtasche gesteckt hat. Sie holt sie daraus hervor und überlegt blitzschnell: „Wenn wir's richtig anstellen", sagt sie, „kommen wir mit drei Wägungen aus, um unser Problem zu lösen." Wie?

Viele Gäste

„Heute kommt Besuch", sagt Frau Plüff zu ihrem Mann. „Muß das sein," seufzt dieser und fragt: „ Wer kommt denn?"

Frau Plüff erwidert: „Du kennst niemanden davon. Es sind Verwandte unserer zukünftigen Schwiegertocher, nämlich ein Elternteil von ihr, ein Onkel, eine Tante, ihre Schwester und ein Geschwisterkind."

„Geschwisterkind", mault der Ehemann, „was soll das denn sein?" Sanft erwidert seine Frau: „Darunter versteht man einen Vetter oder eine Cousine. Übrigens heißen diese Personen mit Vornamen Gerda, Monika, Sabine, Fritz und Robert."

„Und woher kommen diese Leute", will Herr Plüff wissen. „Aus verschiedenen Städten, nämlich aus Aachen, Dortmund, Essen, Hamburg und Stuttgart. Übrigens kommen Sabine und Monika nicht aus Stuttgart."

Herr Plüff fragt weiter: „Und woher kommt der Onkel?"

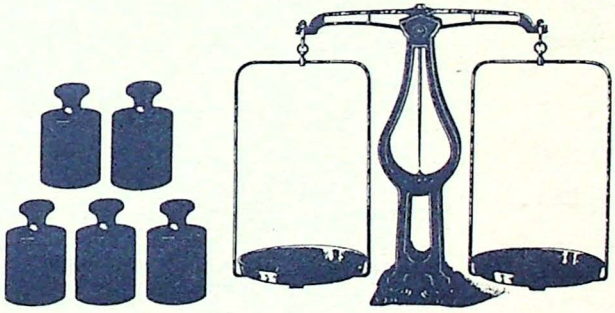
„Weder aus Essen noch aus Hamburg", lautet die Antwort. „Wer kommt denn aus Stuttgart?", begehrt der Mann zu wissen. „Weder der Onkel noch die Schwester", antwortet Frau Plüff.

„Sag mir wenigstens woher Sabine kommt", fordert Herr Plüff mit leicht gereizter Stimme seine Frau auf. Doch die sagt nur: „Jedenfalls nicht aus Hamburg. Und vier Besucher kommen nicht aus Dortmund."

„Das habe ich mir gedacht", erwidert der Ehemann, „doch wer kommt nicht aus Dortmund?"

Darauf seine Frau: „Monika, Fritz, die Tante und das Geschwisterkind", und sie fügt hinzu: „Jetzt habe ich dir aber genug gesagt, mein Lieber; du müßtest jetzt Bescheid wissen."

Wer ist wie mit der Schwiegertochter verwandt und woher kommt jeder einzelne Besucher?



Die fünf Gewichte

Ich habe fünf Gewichte für meine Apothekerwaage. Sie sind aus verschiedenen Materialien und darum verrät ihre Größe nicht unbedingt, wie schwer sie im einzelnen sind. Freilich weiß ich, daß ein Gewicht ein Gramm, ein anderes zwei Gramm, das dritte drei, das vierte vier und das fünfte Gewicht fünf Gramm schwer ist. Die Gewichte sind aber nicht markiert. Welches der einzelnen Gewichte ist nun wie schwer?

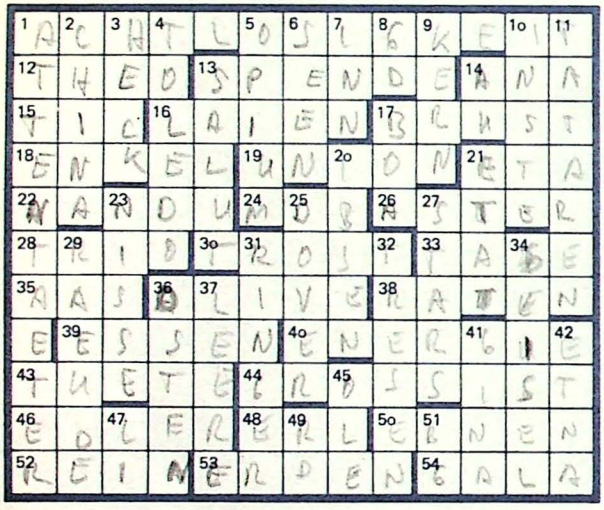
Mit meiner Balkenwaage und ohne Hinzuziehen anderer Gewichte, kann ich dies in fünf Wägungen ermitteln. Wie? Und geht es vielleicht sogar mit noch weniger Wägungen?

Eckhead's Wortsalat

Das extra knobelige Kreuzworträtsel

Waagerecht:

1. völliges Fehlen einer bestimmten Ziffer
12. so wurde Lingen von seinen Eltern gerufen
13. Ist meistens von der Steuer absetzbar
14. lauter weise Sprüche
15. wird heute auch Meise genannt
16. Leute, die als Spieler sehr geschätzt sind
17. zu ihr nimmt man einen Schnaps
18. Opas Liebling, findet sich in einigen Gegenden auch am Fuß
19. durch Jack wird daraus eine Flagge
21. steht bei den Griechen an siebter Stelle
22. sein australischer Vetter heißt Emu
24. mancher führt diesen abgekürzten Titel nur vier Jahre oder – in diesem Jahr – noch weniger
26. ist im Herbst am billigsten
28. mit mehr oder weniger als drei Leuten ist das nicht zu machen
30. ist die billigste Hilfe
33. die letzten vor dem Ersten sind die längsten
35. ein totes Tier sollte man nicht so beschimpfen
36. Ausruf des Erstaunens über eine direkte Fernsehübertragung
38. kann der Gläubiger tun, ob er sie erhält
39. davon ernähren sich alle Völker
40. wird oft durch Geschäftigkeit vorgetäuscht, ihr Verbrauch steigt ständig
43. kommt nicht in sie hinein (ablehnend gemeint)
44. ein Kaufmann, der nur mit Kaufleuten zu tun hat
46. so hieß früher mancher Österreicher oder Bayer, auch wenn er es gar nicht war
48. wenn ein König dazukommt, wird's ein Gedicht von Goethe
50. Gelände hobeln
52. das sollte nicht der Fall sein
53. ist durch Treppchen berühmt
54. solche Vorstellung ist teuer



Senkrecht:

1. verhetzter politischer Verbrecher
2. es gibt zwei davon, aber das Kleinere hat es immer schwerer
3. Schwanzende des Schiffes, als Politiker in Deutschland tätig
4. in diesem Solingen Spaniens wohnt El Greco
5. nach solcher Pfeife tanzt man nicht, sondern liegt apathisch da
6. viele Tropfen Wasser, und dann noch in der Mehrzahl
7. sein Tal kann man jetzt auf einer Autobahn überqueren
8. zweite Hälfte der Jagd
9. der Nußknacker bringt ihn an den Tag
10. er hatte früher auf norddeutschen Gütern viel zu arbeiten und wenig Ansehen
11. sie erfanden ein delikates Beefsteak
13. die einzige Schießerei, über die man sich sehr freuen kann
14. bedeutet Gold und erklingt bei Schmerzen
17. man findet sie am Hals und – viel größer – im Urwald
20. seine „Tochter" heißt Nora
21. wird aufgestellt, beschlossen und meist überschritten
23. sie ist lausig und für ein Spiegelei viel zu klein
25. für die Engländer führt von dort der kürzeste Weg zum Festland
27. so nennt man Künstler, deren Manager für gute Werbung sorgen
29. sie trifft manchen armen Hund
31. mit ihm haben die Engländer den Nelson gemein
32. der schönste Platz für Durstige
34. bringt (unschuldig) die Polizei auf der ganzen Welt zur Verzweiflung
36. auf lateinisch soll von dort das Licht kommen
37. Dauerzustand deutscher Kinos
41. so wird die Lollobrigida von ihren Freunden gerufen
42. so buchstabieren die Italiener einen ihrer Vulkane
45. hört man meistens, wenn der Stier tot ist
47. Liedanfang
49. wenn einem rund zu lang ist, kann man es auch so schreiben
51. sieht man an Grenzschutzautos

Das knifflige Silbenrätsel

Aus den folgenden Silben sind 13 Wörter mit untenstehenden doppelsinnigen Bedeutungen zu bilden:

a – a – ar – chen – cher – der – di – eng – er – ex – fä – ge – gen – grund – hü – im – in – in – ka – kel – kir – län – lar – lehr – lohn – lu – man – me – mö – na – ne – nie – neun – pen – po – port – rein – ren – ri – rungs – sät – schoß – ta – te – tel – ti – ver – ze

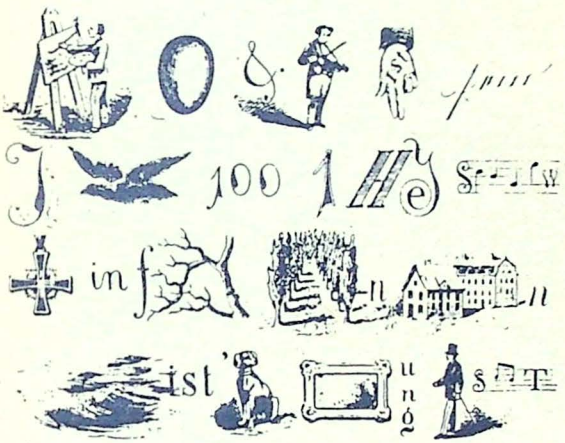
1. AMERIKA
   am Heidekraut
2. LUPENREIN
   Befehl, Vergrößerungsgläser hereinzuholen
3. _____
   Luftwedel für Unterrichtszwecke
4. GRUNDSÄTZE
   Sprünge, die ein Taucher auf dem Meeresboden macht
5. _____
   Kapital, das man einst besessen hat
6. _____
   Stockwerk eines Konfektionshauses
7. _____
   zur Ausfuhr bestimmtes Geschlechtswort
8. _____
   im Innern einer Jagdgöttin
9. NEUNKIRCHEN
   dreiviertel Dutzend Gotteshäuser
10. _____
    Entgelt für eine Putzmacherin
11. ENDLÄNDER
    sehr kleine Staaten
12. IMPONIEREN
    kurze Feststellung, daß in einem italienischen Strom innere Organe schwimmen
13. TALAR
    in einem Gebirgseinschnitt gültiges Flächenmaß

Die Anfangsbuchstaben, von oben nach unten gelesen, ergeben eine im Kosmos herrschende Niedertracht.

Aus Opa's Rätselkiste

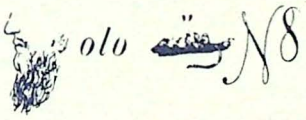
Rebus

– 1 –



– 2 –

– 3 –

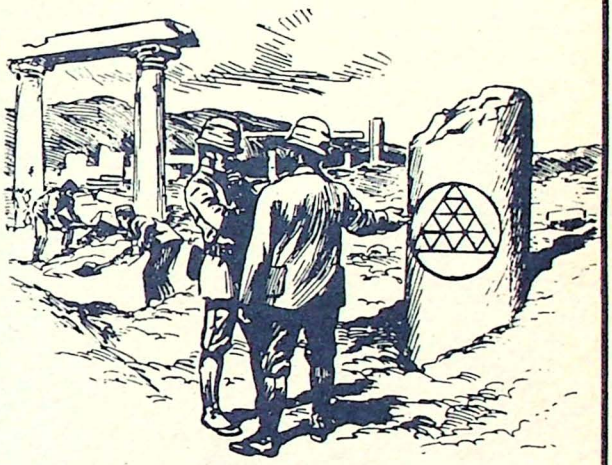


– 4 –

– 5 –

1. Feststellung zu bildenden Künsten
2. Wunsch der Obrigkeit
3. Pariser Bluthochzeit
4. Deutsches Sprichwort
5. Ehemalige Freie Reichsstadt

Griechisches Symbol



Beim Betrachten einiger Photographien mit herrlichen Relikten alter Kulturen, die kürzlich bei Ausgrabungen in Griechenland gefunden wurden, war ich von dem häufig abgebildeten Symbol – einem Kreis und einem Dreieck – sehr beeindruckt. Ohne mich nun in die ausgiebige Diskussion darüber einmischen zu wollen, was dieses Zeichen darstellen soll – darüber haben schon genug gelehrte Männer dicke Bücher geschrieben –, möchte ich doch einmal auf die mathematischen, rätselartigen Elemente der Konfiguration aufmerksam machen, die ich an derlei Dingen schon häufiger beobachten konnte.

Das Symbol findet sich bei Inschriften auf Denkmälern und soll vielleicht eine Art Siegel oder Signatur darstellen. Eine für mich besonders hübsche Nebenerscheinung ist die Tatsache, daß sich die Figur innerhalb des Kreises als kontinuierliche Linie zeichnen läßt, ohne irgendeine Strecke nachzeichnen zu müssen. Wenn es außerdem darauf ankommt, möglichst selten die Richtung zu ändern, dann haben wir es hier mit einer sehr interessanten Aufgabe zu tun.

Das griechische Symbol ist also in einer kontinuierlichen Linie zu zeichnen. Dabei sind möglichst wenig Wendungen zu machen. Es kommt dabei nur auf die Dreiecke an und nicht auf den Kreis.

Suchworträtsel

Die Begriffe der Wortliste sind im Diagramm versteckt. Und zwar waagerecht, senkrecht oder diagonal geschrieben, und vorwärts oder rückwärts zu lesen. Haben Sie ein Wort gefunden, so streichen Sie es aus der Wortliste und versehen es innerhalb des Diagramms mit einer Umrandung. Wenn sich mehrere Personen beteiligen wollen, kann man das Wörtersuchen zu einem Wettspiel machen. Jeder Spieler kreist dann die Wörter, die er gefunden hat, andersfarbig ein. Sieger ist, wer die größte Anzahl an Wörtern entdeckte.

D	Y	R	U	N	E	J	V	A	L	E	N	A	D	E
A	N	A	R	O	N	O	E	L	B	A	P	S	U	L
P	E	N	T	C	A	H	O	N	R	N	T	R	E	A
H	D	N	S	Y	D	A	N	K	U	B	Y	D	R	Y
F	O	A	R	N	O	N	A	M	R	F	N	I	S	C
E	B	E	E	R	A	L	K	I	O	T	A	E	A	N
N	I	D	A	P	S	A	O	R	S	D	R	T	L	A
D	I	M	L	I	T	I	S	T	N	P	N	O	A	N
A	A	O	I	T	S	N	A	E	T	E	U	S	T	I
L	R	G	L	U	A	O	N	A	R	N	O	N	T	A
I	N	O	A	B	K	R	T	M	D	P	S	A	E	R
D	A	D	D	E	N	I	E	B	H	N	I	K	R	I
O	A	U	E	O	A	L	N	I	K	E	O	N	U	D
R	T	K	N	R	I	O	E	U	T	S	H	T	A	I
P	O	I	T	S	B	N	I	O	L	E	C	I	L	A
I	R	M	A	N	I	O	S	I	N	R	D	M	R	N
A	O	N	I	A	E	R	A	H	E	O	U	I	O	I
N	D	E	U	E	B	I	P	U	B	T	R	M	L	P
E	M	A	O	N	N	A	R	N	A	I	K	E	A	R
R	U	K	I	A	D	U	N	A	N	T	S	H	K	E
O	U	R	N	T	O	I	M	I	M	A	U	T	R	N
T	S	O	Y	A	S	R	N	R	O	N	I	A	N	D
A	T	E	L	D	B	U	H	E	B	E	U	G	E	A
D	B	R	E	N	I	T	N	E	L	A	V	A	N	T
N	O	U	N	E	M	K	I	M	O	A	U	C	A	O
A	I	R	T	S	A	U	E	I	D	O	I	N	I	R
R	P	T	A	T	R	B	L	N	R	A	R	D	N	T
I	U	S	N	J	E	N	A	I	Y	O	E	M	A	H
C	V	I	O	N	U	R	B	L	N	M	I	T	T	A
I	Y	L	N	A	I	E	F	E	O	E	A	S	I	L
A	U	I	G	M	A	R	M	L	I	N	A	J	T	O
T	E	C	I	O	E	T	A	N	Y	T	M	O	R	N
T	N	H	M	U	I	S	T	S	I	R	I	T	M	O
E	R	O	S	A	L	O	E	T	N	U	N	A	O	R
R	E	T	T	U	R	L	S	E	I	M	L	T	E	A
O	M	E	S	N	I	T	U	M	E	I	D	O	N	N
K	I	N	L	C	R	E	H	I	C	H	E	D	U	K
R	E	S	I	E	B	O	I	A	E	O	A	N	T	E
D	I	A	B	N	I	N	E	D	D	I	O	R	S	I
L	E	N	O	M	A	I	L	E	M	O	N	G	I	M

Liebespartnerinnen aus bekannten Opern:

Agathe
Aida
Alice
Anna
Ariadne
Bianka
Butterfly
Dalila
Daphne
Diemut
Dorota
Eurydike
Jenufa
Lauretta
Leonora
Leonore
Lisa
Manon
Marie
Martha
Melisande
Mignon
Mimi
Miranda
Nancy
Nedda
Salome
Selicia
Serprina
Sophie
Titania
Undine
Valentine

Zahlenrätsel

Die Zahlen sind durch Buchstaben zu ersetzen. Dabei bedeuten gleiche Zahlen gleiche Buchstaben.

1 _____
20 2 11 10 16 20 4 1
Dasein, Auskommen

2 _____
16 7 5 20 13 11 20 8
Faulenzer

3 _____
15 4 6 9 11 20 13 20
Zwietracht, Feindschaft

4 _____
20 17 11 13 20 18 11 20
Seuche

5 _____
13 7 15 17 12 11 4 20
französische Landschaft

6 _____
20 9 11 13 7 4 15 10
Sternbild

7 _____
8 7 10 11 19 11 21 7
Halle, Kirchenbauform

8 _____
4 3 16 7 8 20 4 20
Merkzeichen, Denkzettel

9 _____
22 4 16 3 20 4 11 5
langweilig

10 _____
10 14 12 7 9 7 13 20
Silbenrätsel

11 _____
9 7 13 11 20 9 20 4
ausschaben, abkratzen

20 _____
20 9 12 11 16 1 20 9
Vorwärmer

13 _____
6 7 19 10 16 7 6 6
Figur bei Shakespeare

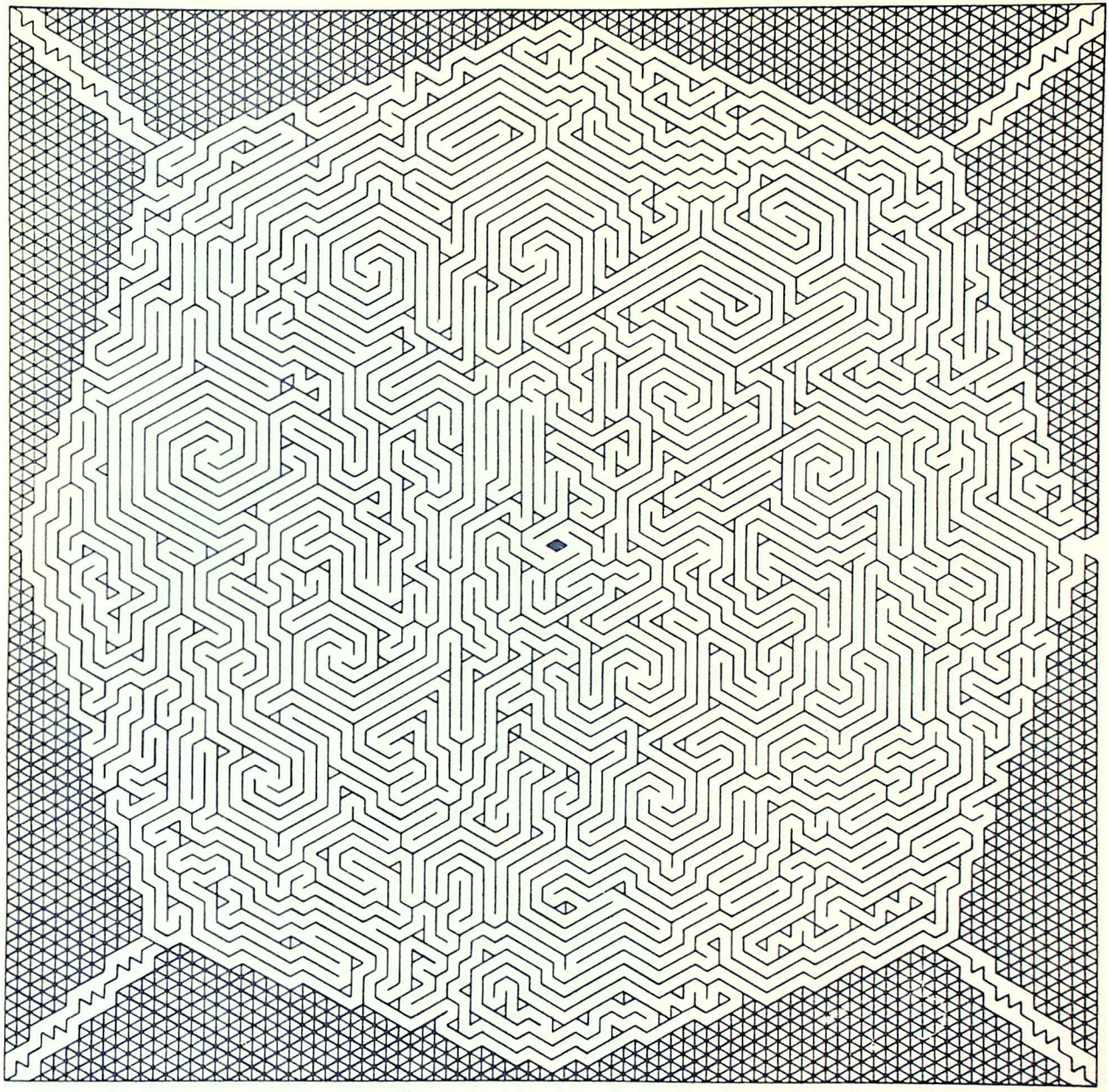
14 _____
17 3 9 16 15 5 7 19
südeuropäischer Staat

15 _____
7 16 16 20 4 16 7 16
politischer Anschlag

16 _____
16 20 19 20 5 9 7 6
Fernschreiber

Die ersten und fünften Buchstaben nennen – einmal von unten nach oben und dann entgegengesetzt gelesen – ein Sprichwort aus Rußland (ei = ein Buchstabe).

Plüsch-Oktogon



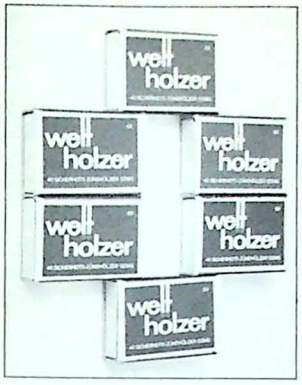
aus DuMont's Spielbuch der Verwirrungen

Bei dem schwarzen Rhombus in der Mitte beginnen Sie (poetische wie prosaische Naturen können im Do-it-yourself-Verfahren vorgehen).

Durch die Lücke rechts Mitte gehen Sie wieder hinaus (mit einer Warnung an den vorschnellen Interpreten, nicht das Bewußtsein zu verlieren).

Badeanstalt i. Seebadern		alkoh. Heißgetränk		Stadt i. Rhonedelta	Orientale		Tragtier	Speisenwürze		Inseleuropäer	Saugwurm	Spechtmeise		Passionsspielort in Tirol	Abk.f. Normalnull		iran. Hafenstadt	Hausflur
Staat i. Westafrika		Wundmal		Fischfangkorb						Impfstoff		Oper von Verdi						
							Laubbaum		greisenhaft						Teufel		Oper von Verdi	
abess. Fürstentitel				Waschmittel		gefallsüchtig						Greifvogel		Festraum				
Zeichen f. Zirkonium			überglücklich						Seeräuber		Balkonpflanze							
Feldhauptm. König Sauls						Fischmarder		Kosmetikum						Gabelweihe		edle Blume		Begabung
			Skistrecke		veralt.: Onkel						Stabsoffizier		frz. Revolutionär					
Fluß in Peru		Tierfuß						Raubkatze		Schafrasse							Diplomlandwirt	
					religiöse Gemeinschaft		Amtstracht						Komödie von L. Thoma		Fluß zum Don			
Spielleitung		Stadt i. Kanton Zürich		Nachkomme Sems						gegor. Milchgetränk		Zirkusrund						
engl. Haushofmeister							Hohlmaß		Hülle d. Insektenpuppen						Haarbogen i. Gesicht	Zeichen für Radon		
				vermuten		altes Saiteninstrument						fruchtb. Donaulandschaft		Backware				
gekünstelte Haltung			Stern i. 'Adler'						frz. Schriftsteller +		Turngerät							Feier
griech. Fluß d. Unterwelt						Gaststätte		lebenskräftig						männl. Rind		Wunder		
			Fluß durch Paris		gegerbte Tierhaut						Arbeitsunterbrechung		Additionsergebnis					
durch, mittels	barmherziger Helfer	span. Anrede						Europäer		polit. Zusammenschluß							Abk.f. Oleum	
					ind. Bundesstaat		Dreck, Schmutz						Unentschieden		Farbe			
Himmelsrichtung		Anschrift		Flüssigkeitsgefäß						Buchherausgabe		Fächergestell						Freifrau
Kleidungsstück							engl. Sportfahrzeug		Fruchtäther						Fluß zum Po		Regierungsform	
Abschiedswort				gesetzlich		Leibwache						Brettspiel		Epoche				
philat.: sehr selten			Forschungsraum						Studentenvertretung/Kw.		Kolonist							
						frz. Mehrzahlartikel		Landkartenwerk						starkes Seil		Hafenmauer		
Verschluß			Festtracht					Abflußrohr					asiat. Gemse					
bibl. Buch					eine der Musen						engl.: Tee				Nordamerikaner/Kw.			
Tatsachenmensch								Landschaft in Südspanien										

Koordinierte Schachtelzüge



Eine Lösung des sechsten Schrittes: Jede der Schachteln berührt zwei andere

Der zweite Teil der denkgymnastischen Übungen von Edward de Bono befaßt sich mit der Methode des „Konsequenten Denkens".

Die Lösung der Aufgaben kann durch eine Gedankenfolge oder durch sukzessive Abwandlung eines Gedanken erfolgen – durch konsequentes Denken. Dabei braucht die Folge keine logische zu sein. Dennoch werden die einzelnen Schritte (Abwandlung, Verbesserung, neue Ideen, Irrtümer, Erfahrung) nacheinander unternommen. Experimentieren Sie, überprüfen Sie jeden Schritt und lassen Sie sich dabei Zeit.

Wie zuvor sind keine speziellen Kenntnisse nötig. Jede Aufgabe ist in sich geschlossen und zugleich Teil einer Serie. Eine Serie hat den Vorteil, daß Erfahrungen mit in den Lösungsprozeß einfließen und man lernt, damit umzugehen: Erfahrungen sind ein sehr wichtiger Bestandteil des Denkens.

Für die einzelnen Aufgaben brauchen Sie sechs quaderförmige Gegenstände von gleicher Größe. Es bieten sich Corneflakespackungen oder – wie hier – Streichholzschachteln an.

Hier noch einmal ein kurzer Überblick zur Aufgabenstellung.

Die sechs Streichholzschachteln müssen nach bestimmten Bedingungen angeordnet werden, und zwar in der Art und Weise, wie sie sich berühren:

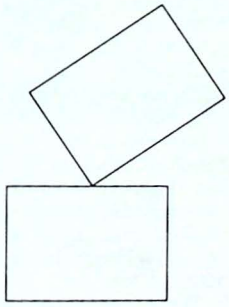
1. Eine der Flächen oder ein Teil der Fläche einer Schachtel muß sich mit einer Fläche oder einem Teil einer Fläche der anderen Schachtel berühren. Als Berührung gilt nicht, wenn nur eine Ecke oder Kante die jeweilige Schachtel berührt (siehe Abbildung unten).

2. Jede Anordnung muß sich selbst tragen; das heißt, die Anordnung der Schachteln muß in sich standfest sein, ihre Form behalten. Mit der Hand oder irgendeinem Gegenstand darf die Anordnung nicht zusammengehalten werden.

Der siebte Schritt

Ordnen Sie die Streichholzschachteln so an, daß jede Schachtel drei andere – und nur drei andere – berührt.

Es sind mehrere Lösungen möglich. Um sicher zu sein, ob die Lösungen wirklich richtig sind, sollte der Reihe nach bei jeder einzelnen Schachtel die Berührungsflächen gezählt werden.



Eckkontakte zählen nicht als Berührungspunkte

Es ist nicht wichtig, wie Sie an die Aufgabe herangehen. Wichtig ist, daß Sie sich genau bewußt sind, *wie* Sie eine der Lösungen gefunden haben.

Die Erfahrungen, die Sie beim sechsten Schritt (Heft 12/1) gemacht haben, können jetzt nützlich für diese Aufgabe sein, weil sie als eine Weiterführung der vorhergehenden zu verstehen ist.

Die folgenden aufgeführten Erfahrungswerte können von Ihnen jeder Zeit um *eigene* Erkenntnisse erweitert werden.

Der *erste* Vorteil der Erfahrung ist, daß sie Selbstvertrauen einflößt. Ein solches Selbstvertrauen kann für andere Aufgaben eine große Hilfe sein.

Der *zweite* Vorteil der Erfahrung ist, daß sie ein Fehler-Museum ist. In diesem Fall trifft das kaum zu, da wohl niemand bei der Aufgabe des sechsten Schritts Fehler gemacht haben wird.

Der *dritte* Vorteil der Erfahrung ist, daß sie eine Quelle von Prinzipien darstellt. Solche Prinzipien sind unter Umständen nur allgemeine Mittel und Wege, eine Aufgabe zu bewältigen, aber sie können auch weitaus spezifischer sein und Lösungen für ganz bestimmte Arten von Aufgaben enthalten.

Der *vierte* Vorteil der Erfahrung ist, daß sie Anordnungen der quaderförmigen Schachteln bereithält, die zu einer Lösung für die gerade vorliegende Aufgabe abgewandelt werden können.

Wie weit verlassen Sie sich auf die Erfahrung? Wie weit versuchen Sie bewußt, sich Ihre Erfahrung zunutze zu machen? Das sind wahrscheinlich Fragen des persönlichen Stils und Temperaments. In mancherlei Weise übt die Erfahrung ihren Einfluß aus, auch wenn sie bewußt ignoriert wird. Fehler wird man kaum ein zweites Mal machen, auch wenn man sich nicht im geringsten bemüht, daran zu denken. Andererseits ist es ein bewußter Vorgang, wenn man nach einer früheren Anordnung sucht, die als geeigneter Ausgangspunkt für die Lösung der zur Debatte stehenden Aufgabe dienen könnte.

Die abwandelnde Methode ist Bestandteil der meisten Versuche, Aufgaben zu lösen. Sie können sie von vornherein anwenden oder auch erst, wenn eine beliebige andere Methode Sie der endgültigen Lösung so nahe gebracht hat, daß Sie sich auf den noch bestehenden Unterschied konzentrieren können. Die ganze Methode besteht aus einer scharfen Beobachtung auf diesen Unterschied und aus den darauffolgenden Versuchen, ihn zu vermindern. Wenn die Erfahrung eine als Ausgangspunkt geeignete Anordnung bereithält, kann die abwandelnde Methode von Anfang an verwendet werden.

Ob Sie die Anordnungen, die Sie beim sechsten Schritt kennengelernt haben, lieber ignorieren oder ob Sie es vorziehen, eine von ihnen als bequemen Ausgangspunkt zu benutzen – es wird jetzt eine überlegte und bewußte Entscheidung sein.

Die Lösungen der Aufgabe finden Sie auf Seite 48.

Edward de Bono, Mediziner und Denkpsychologe aus Cambridge, fordert uns auf, nicht nur über seine faszinierenden Denkaufgaben nachzudenken, sondern auch über unser Nachdenken darüber nachzudenken. Die zweiten fünf Schritte seiner Denkgymnastik befassen sich mit dem konsequenten Denken, bei der sich eine Lösung aus einer progressiven Folge von Schritten ergibt.

Zäher Wettstreit

Mit Taschenrechnern kann man nicht nur rechnen, sondern auch wunderbar spielen. Deshalb stellen wir in jedem „Spiel"-Heft ein paar kleine Spielereien vor.

Rund um die Zufallszahl

Ein Taschenrechner einfachster Bauart genügt für dieses Spiel. Dazu braucht man noch Papier und Bleistift. Es sollten sich mindestens zwei Spieler beteiligen, obgleich man sich mit dem Spiel auch allein Vergnügen kann. Bei mehr als fünf Spielern würde das Spiel zu sehr in die Länge gezogen, ohne an Reiz zu gewinnen.

Zunächst muß eine fünfstellige Zufallszahl gewählt werden. Dazu tippt einer der Spieler eine beliebige Zahl zwischen 401 und 999 ein. Er verdeckt die Anzeige, gibt noch das Multiplikationszeichen ein und reicht den Rechner seinem Nachbarn weiter. Der tastet nun eine beliebige zweistellige Zahl zwischen 25 und 99 ein und drückt die Ergebnistaste. Im Anzeigefeld steht jetzt eine Zahl zwischen 10025 und 98901.

Im Spielverlauf hat jeder Spieler die Möglichkeit, die fünf Ziffern im Anzeigefeld durch eine der vier Grundoperationen (+; −; ×; :) so zu verbinden, daß das Resultat mit den beiden ersten Ziffern der Zufallszahl übereinstimmt oder möglichst nahe daran liegt.

Wer als erster ein Näherungsergebnis vorlegt gilt als Herausforderer. Will jemand ihn schlagen, muß er nicht nur ein gleichwertiges, sondern ein besseres Ergebnis erzielen.

Trifft aber ein Spieler genau auf die gesuchte Zahl, so ist das Spiel in jedem Fall gewonnen, auch wenn die anderen Spieler noch keine Möglichkeit hatten, einen Rechenweg vorzulegen.

Musterspiel:

Bierling tippt 678 und das ×-Zeichen ein. Dann verdeckt er die Anzeige. Erbschleych gibt 61 ein und drückt auf Resultat. Im Anzeigefeld steht jetzt 41358. Die beiden ersten Ziffern, also 41 bilden das Resultat, das jetzt im folgenden Spiel erreicht werden soll.

Thomas Lugenmoul meldet sich sofort zu Wort. Er rechnet:

$$3 \times 4 = 12$$
$$12 - 1 = 11$$
$$11 \times 5 = 55$$
$$55 - 8 = 47$$

Gesucht war 41. Thomas Lugenmoul liegt also 6 Punkte daneben. Doch die wollen erst mal geschlagen sein!

Schnapsmann versucht es sogleich:

$$3 + 4 = 7$$
$$7 \times 5 = 35$$
$$35 + 8 = 43$$
$$43 - 1 = 42$$

Damit hat auch er alle fünf Ziffern der Ausgangszahl eingesetzt und außerdem Thomas Lugenmoul deutlich geschlagen.

Aber jetzt kommt Bierlings große Stunde:

$$1 + 5 = 6$$
$$6 \times 8 = 48$$
$$48 - 3 = 45$$
$$45 - 4 = 41$$

Damit hat er das Spiel für sich entschieden.

Die 30-Sekunden-Chance

Dies ist ein ausgesprochen schnelles Spiel für vier Personen. Man braucht nur einen einfachen Taschenrechner und eine Uhr mit Sekundenzeiger oder eine Stoppuhr. Dann kann es losgehen.

Zunächst wird eine dreistellige Zufallszahl gewählt. Dazu drückt einer der Spieler eine beliebige Zifferntaste, aber so, daß die anderen Spieler nicht sehen können

welche. Dann verdeckt er die Anzeige und läßt seinen Nachbarn, von den übrigen Spielern uneingesehen, eine Zifferntaste drücken. Gibt ein anderer Spieler ebenso eine Ziffer ein, so steht schließlich eine dreistellige Zahl im Rechner.

Im Spielverlauf sollen nun diese Ziffern in aufsteigender und in absteigender Reihenfolge angeordnet, untereinander vertauscht und schließlich auf die Zahl 456 gebracht werden. Jeder dieser Vorgänge muß und kann nur einmal erreicht werden.

Vor Spielbeginn wird vereinbart, ob der am Zuge sein soll, der am schnellsten eine der Operationen ansagt, oder ob man der Reihe nach im Uhrzeigersinn vorgehen will. In jedem Fall stehen dem Spieler aber nur 30 Sekunden zur Verfügung. Hat er dann noch kein Ergebnis, so ist seine Spielchance vertan und der Spieler scheidet aus. Auch wenn das Ergebnis falsch ist, scheidet der Spieler aus. Und die Operation, die der ausgeschiedene Spieler versucht hat, bleibt so lange im Spiel, bis sie richtig ausgeführt wurde.

Wenn alle vier an der Reihe waren, ist die Spielrunde zu Ende. Wer seine Aufgabe richtig und innerhalb der Zeitvorlage lösen konnte, erhält einen Punkt und darf sich außerdem noch je einen weiteren Punkt für jeden ausgeschiedenen Spieler gutschreiben.

Musterspiel:

Schnapsmann und seine Freunde haben die Ausgangszahl 759 eingegeben.

In aufsteigender Folge muß 579 im Rechner stehen. Die absteigende Reihe heißt 975. Bei den vertauschten Ziffern bleibt die mittlere stehen. Aus 759 wird 957.

Kaum ist die Zahl im Anzeigefeld für alle sichtbar geworden, als auch schon Thomas Lugenmoul „Absteigend!" meldet. Er rechnet 759 + 216 = 975. Das stimmt, und Thomas Lugenmoul hat in jedem Fall einen Punkt erobert.

Schon meldet sich Bierling. „456!" ruft er in die Runde. Er löscht die absteigende Folge und gibt wieder die Ausgangszahl 759 ein.

Dann rechnet er

$$759 - 303 = 456$$

Auch er darf sich einen Punkt gutschreiben. Für die beiden anderen Spieler verbleibt jetzt nur noch die vertauschte Folge und die aufsteigende Reihe. Und auf die stürzt sich nun Schnapsmann. Er gibt wieder 759 ein:

$$759 - 170 = 589$$

Das ist falsch. Schnapsmann scheidet aus. Doch Erbschleych sieht sofort seine Chance, leicht und ohne große Mühe zu einem richtigen Resultat zu kommen. So meldet auch er die aufsteigende Reihe an, denn er hat gesehen, daß sich Schnapsmann nur 10 zu wenig abgezogen hat. Er rechnet also:

$$759 - 180 = 579$$

Damit ist die Runde zu Ende.

Schnapsmann ist ausgeschieden und das bringt jedem der drei übrigen Spieler noch einen weiteren Punkt.

Spielstand:

Bierling:	2 Punkte
Lugenmoul:	2 Punkte
Erbschleych:	2 Punkte
Schnapsmann:	0 Punkte

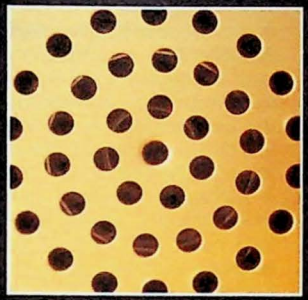
Und schon machen sich die vier Freunde an die nächste Runde. Schnapsmann zieht die Hand von der Anzeige, und die Zahl 289 wird sichtbar. Lugenmoul reagiert als erster. „Aufsteigend!" ruft er. Und damit hat er auch schon seinen Punkt gebucht, denn die Ziffern stehen in der gewünschten Reihenfolge. □

Foto-Rätsel

1. Für Kenner eine halbe Wissenschaft

2. Die Mischung macht's

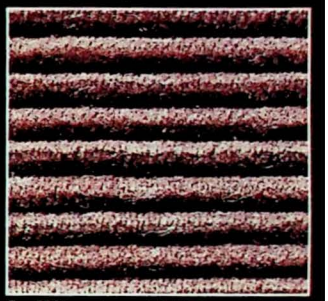
3. Lebenswichtiger Spender



4. Schafft Kontakte

WAS IST DAS?

Erkennen Sie die hier gezeigten Gegenstände?



5. Wärmt und kühlt zugleich

6. Dem einen zur Freud, dem andern zum Leid

7. Gleicht einem Chamäleon

8. Natürliche Kreation

9. Bringt so manchen auf Trab

10. Flexibles Leichtmetall

Fotos: Frank Naumann

TOUCHÉ

Magnetisch wird's magisch

Magnetspiele gibt es zuhauf. Doch geht man dem Sinn des Wortes nach, so hat die magnetische Kraft bei jenen Spielen keine andere Funktion, als die Steine und Figuren davor zu bewahren, vom Spielplan zu rutschen. Deshalb sind Haftspiele gut geeignet, am Strand oder in der Bahn gespielt zu werden.

Doch echte Magnetspiele, also solche, die anziehende und abstoßende Kräfte als Spielelement einsetzen, sind erstaunlicherweise erst in jüngster Zeit auf den Markt gekommen. Die Ravensburger warten mit Shogun auf, einem japanischen Lizenzspiel, das wir bereits in „Spiel" 6/7 79 vorstellten, und Parker präsentiert Touché.

Touché wird auf einem Brett von fünf mal fünf vertieften Feldern gespielt. Zum Ziehen verwendet man Türmchen aus Plexiglas, in denen je ein rundes Plättchen eingeschlossen ist: die eine Seite weiß, die andere rot. Setzt man die Figur auf ein beliebiges Feld, so geschieht entweder gar nichts, oder das Plättchen schnappt mit einem scharfen Ruck um.

Das Spiel gewinnt, wer längs, quer oder diagonal vier Steine seiner Farbe aufreihen kann. Das interessante dabei ist, daß in der Gewinnreihe die Türmchen nicht dem Sieger gehören müssen. Bei Spielbeginn hat eine Partei Türmchen mit runder Fläche, die andere mit quadratischer. Die Wirkung der eingeschlossenen Plättchen ist komplementär; das heißt: Zeigt ein rundes Türmchen auf einer bestimmten Stelle des Spielplans die Farbe Weiß, so wirbelt das Plättchen an der gleichen Stelle bei einem quadratischen Türmchen garantiert auf Rot.

So läßt sich Taktik ins Spiel bringen. Scheitert man mit der eigenen Figur auf einem Feld, so muß man sich die Stelle nur einprägen und mit einem gegnerischen Turm besetzen. Und das steht jedem Spieler frei. Er kann, wenn er am Zug ist, wahlweise eine eigene oder eine gegnerische Figur bewegen.

Unter dem Kunststoffbrett liegen genau fünf Magnetleisten, die man drehen und untereinander austauschen kann, so daß nach jeder Spielrunde eine neue Ausgangsposition entsteht. Rund eine Viertelmillion verschiedener Kombinationen sind angeblich möglich.

Tom Werneck

REFLEXION

Zackiges im Spiegelbild

Die Abbildung auf dem Cover zeigt, daß es sich hier um eine Art Tangram handelt. Unsere Vorfahren bereits suchten diesem Klassiker neue Seiten abzugewinnen, indem sie das zugrundeliegende Quadrat in immer mehr Teile zerlegten. Hier geht man listiger Weise genau den umgekehrten Weg. Im Spiel für zwei Personen bekommt jeder zwei Teile, im Solospiel, das einen höheren Schwierigkeitsgrad hat, wird mit dem doppelten Satz – also vier Teilen – gespielt.

Der erste Spielreiz von Reflexion ist schon einmal sehr augenfällig: Jedes Teil (zur optischen Hilfe und zugleich auch Verwirrung!) stellte ein großes Quadrat und ein großes Dreieck sowie zwei kleinere Dreiecke dar. Vorder- und Rückseite tragen unterschiedliche Farben: einmal rote und einmal gelbe Dreiecke.

Den zweiten Spielreiz und neuen Pfiff gewinnt das Spiel durch einen Spiegel. Die Figuren müssen nämlich unmittelbar vor diesem Spiegel gelegt werden: Bild und Spiegelbild zusammen ergeben die auf den Kärtchen beziehungsweise in der Spielregel vorgegebenen Konstruktion.

Wo aber läuft die Spiegellinie? Hat man das erst herausgeknobelt, ist schon die halbe Aufgabe gelöst.

Der weitere Spielverlauf ist jedoch nicht so einfach, wie man zunächst meint. Schließlich muß man ja auch noch die unterschiedlichen Farben auf Vorder- und Rückseite berücksichtigen.

Zu zweit spielt man im Wettkampf um die Einzelkärtchen. Wer die jeweils aufgedeckte Figur als erster auslegen kann, darf sie einsäckeln.

Kinder zwischen acht und zehn Jahren haben hier durchaus reelle Chancen, und können es mit den Erwachsenen aufnehmen.

Fast noch reizvoller ist Reflexion als Geduldsspiel für eine Person. Aus den vier Teilen ergeben sich vor und hinter dem Spiegel schier unerschöpfliche Muster. Einen Vorgeschmack ergeben die Vorlagen in der Spielregel. Die zu knacken macht ebenso Spaß, wie ganz einfach neue zu erfinden.

Bernward Thole

Spielbewertung

Touché
Parkerspiele
Klöcknerstr. 1
6054 Rodgau
Preis: circa 45 Mark
Zahl der Spieler: 2
Spieldauer: etwa 10 Minuten

Einfach – Komplex: ●
Glück – Taktik: ●

Spielwert 6
Originalität 9
Spielregeln 8
Aufmachung 6
Ausstattung 6

Gesamturteil:

Spielbewertung

Reflexion
Otto Maier Verlag,
Marktstraße 22–26
7980 Ravensburg
Preis: circa 10,80 Mark
Zahl der Spieler: 1 bis 2

Einfach – Komplex: ●
Glück – Taktik: ●

Spielwert 6
Originalität 6
Spielregeln 6
Aufmachung 7
Ausstattung 7

Gesamturteil:

CRISS-CROSS

Wort-verkettungen

Hier geht es darum, auf fünf waagerechten und fünf senkrechten Feldern mit Buchstabenkärtchen Wörter zu bilden, wie zum Beispiel Ei, Rum, Gin, Brot und so fort.

Criss-Cross spielt man zu zweit. Es enthält ein rotes und ein blaues Spielbrett, in denen sich rechts Vertiefungen für die Buchstaben befinden und links fünf waagerechte und fünf senkrechte Felder, auf denen die gebildeten Wörter gelegt werden.

Der Plan wird durch eine Trennwand vor neugierigen Blicken des Gegners geschützt. Jeder Spieler erhält einen Buchstabensatz aus Plastik (der übrigens sehr stabil gebaut ist, so daß man lange etwas davon hat). Dieser Buchstabensatz gehört geordnet in die rechte Spielbretthälfte.

Leider sind die einzelnen Fächer nicht mit den Buchstaben des Alphabets versehen, sondern durchnumeriert, so daß vor Spielbeginn erst einmal ein mühsames Sortieren beginnt.

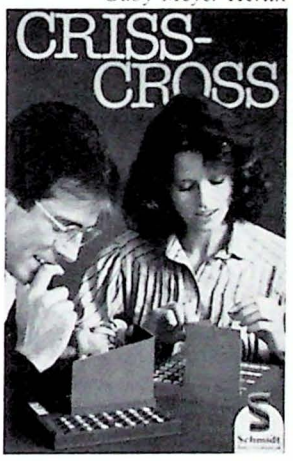
Nun werden die Trennwände installiert, und es kann losgehen.

Wer beginnt, sagt den Buchstaben an, den er von der rechten Spielbretthälfte nimmt. Sein Gegner muß den gleichen Buchstaben ziehen, kann nun aber einen nach seiner Wahl nennen, mit dem der andere wiederum gleichziehen muß. Dann ist wieder der erste Spieler an der Reihe.

Jeder versucht, sinnvolle Wörter zu bilden. Die gegnerischen Buchstaben passen durchaus nicht immer ins eigene Konzept. Ziel ist es, möglichst viele Wörter senkrecht und waagerecht zusammenzusetzen. Während des Spiels können die Buchstaben und Wörter beliebig oft umgestellt werden. Sind von beiden Spielern insgesamt 25 Buchstaben im Spiel wird „abgerechnet". Je länger ein Wort, je höher die Punktzahl. Der Spieler mit der meisten Punktzahl hat gewonnen.

Ein Spiel, das die Phantasie anregt, gute Kombinationsgabe verlangt und einen nicht zu geringfügigen Wortschatz.

Gaby Meyer-Herlin



BLOCKADE

Viel Trick, List und Tücke

Alle Spiele von Sid Sackson – Blockade, Acquire, Bierbörse, Monad, Venture, Sleuth – faszinieren durch einen originellen Einfall, einen besonderen Kniff: Sie haben den typischen Sid-Sackson-Touch.

Vom Herkömmlichen unterscheidet sich Blockade schon dadurch, daß auf dem gleichen Plan und mit den gleichen Figuren sechs grundverschiedene Spiele mit unterschiedlicher Spielerzahl und Anforderung möglich sind.

Drei der sechs Spiele scheinen auf den ersten Blick überholt zu sein. Das erste ist eine Art „Tic-Tac-Toe"; aber hier sind nicht nur vier Steine in eine Reihe zu bringen – die drei Figurentypen müssen in gegebener Reihenfolge gesetzt oder gezogen werden.

Im zweiten Spiel bekämpfen sich, je nach Spielerzahl, zwei, drei oder vier Heere; hier schlagen die Figuren auf Distanz. Ihr Ziel ist es, bestimmte Thronfelder zu besetzen und so als Usurpatoren zu gewinnen.

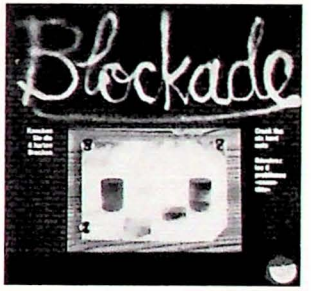
In einem Solospiel stehen 36 Steine eng beieinander: Durch Überspringen von Figuren anderer Farbe soll geschlagen und – so der Plan – in möglichst wenig Zügen geräumt werden.

Die drei anderen Spiele sind komplizierter, ihr Mechanismus ungewohnter. Da ziehen und springen die Figuren in einem Wettlauf quer übers Brett, wobei ihre Bewegungsmöglichkeit davon abhängt, wie viele gegnerische Steine sich auf gleicher Höhe befinden. Im nächsten Spiel versuchen zwei Könige in einem schnellen Zug vom Brett zu fliehen: Steine werden in den Weg gelegt, die die erhofften Fluchtwege rechtwinklig ablenken.

Ein weitere Variante bringt Astronauten mit ins Spiel, die auf einem fremden Planeten gelandet sind und versuchen, möglichst schnell ihre Teamgefährten heranzulotsen. Dies ist möglich, wenn nach einem Zug ein eigener Stein und zwei gegnerische Steine Eckpunkte eines Dreiecks bilden, wenn zudem alle drei Figuren eine andere Form und die beiden Gegner die gleiche Farbe haben und wenn überdies das passende Landungsfeld frei ist.

Wer lieber denkt als würfelt, wird bestimmt an mindestens einem dieser sechs Blockade-Spiele Spaß haben.

Walter Luc Haas



Spielbewertung

Criss Cross
Schmidt-International
Postfach 401749
8000 München 40
Preis: circa 30 Mark
Zahl der Spieler: 2
Spieldauer: etwa 20 Minuten

Einfach – Komplex: ●
Glück – Taktik: ●

Spielwert 7
Originalität 6
Spielregeln 5
Aufmachung 4
Ausstattung 7

Gesamturteil: ● ● ● ●

Spielbewertung

Blockade
Buchholz Verlag
Bütehorn KG
Am Bocksberg 2
3203 Sarstedt
Preis: circa 30 Mark
Zahl der Spieler: 1 bis 4
Spieldauer: etwa 20 bis 50 Minuten

Einfach – Komplex: ●
Glück – Taktik: ●

Spielwert 9
Originalität 9
Spielregeln 5
Aufmachung 8
Ausstattung 7

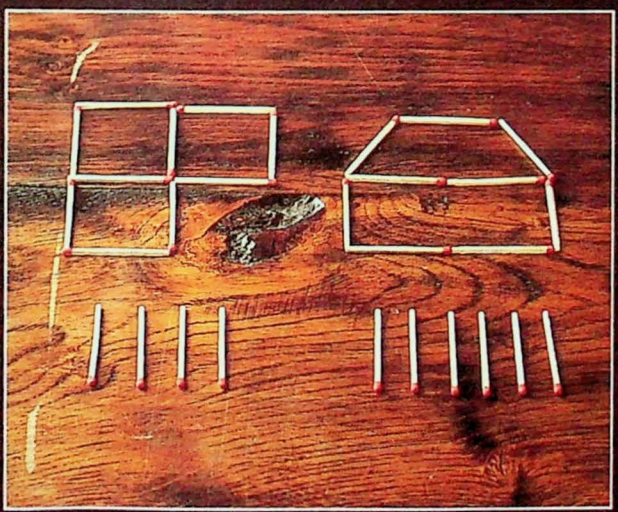
Gesamturteil: ● ● ● ● ●

Feuerwerk am Stammtisch

Daß ein Zündholz ein Feuerchen entfachen kann, ist allgemein bekannt. Daß sich aber mit einem oder zwei Dutzend Zündhölzern gleich ein ganzes Feuerwerk an guter Laune entzünden läßt, wird zumindest Griesgrame, Sauertöpfe und ähnlich unfrohe Zeitgenossen wundern. Den Beweis dafür tritt regelmäßig eine Stammtischrunde im ältesten Wirtshaus von Rheydt, einem Stadtteil von Mönchengladbach, an.

Die Mitglieder dieser Runde haben die altbekannte Streichholzknobelei zu einer Vollendung getrieben, die den glühenden rheinischen Frohsinn vollends „entflammen" läßt.

In jedem der fünf Fäuste verstecken sich eine bestimmte Anzahl von Zündhölzern. Wie viele es insgesamt sind, muß nacheinander von jedem einzelnen der Stammtischrunde geraten werden



Kleinholz für Denker: Die Aufgabenstellung lesen Sie rechts

Zündholzknobelei

Jeder der beliebig vielen Teilnehmer (es können zehn und mehr sein) bekommt drei Zündhölzer. Jeder steckt, mit den Händen unter der Tischplatte, eine beliebige Anzahl seines Holzvorrats in eine Hand und streckt sie, zur Faust geschlossen, über den Tisch. Dabei ist in der allerersten Runde wenigstens ein Holz Pflicht, die leere Faust also verboten. Danach, in der zweiten Runde, darf man die Faust je nach Wunsch füllen oder einfach leer lassen.

Einer nach dem anderen muß raten, wie viele Hölzchen insgesamt in allen Fäusten versteckt sind. Jeder darf eine bereits geschätzte Zahl wiederholen, es muß also nicht — wie häufig bei dieser Knobelei üblich — jeder ein anderes Ergebnis nennen. Nur der letzte in der Knobelrunde muß unbedingt eine Zahl ansagen, die noch nicht genannt wurde (damit's auf jeden Fall einen Verlierer gibt!). Wer richtig geraten hat, scheidet sofort aus. Der letzte „Überlebende" hat das Glück und die Ehre, eine Runde für alle bezahlen zu dürfen.

Soweit die Regeln. Aber damit allein ist es noch nicht getan. Das Drumherum macht's: Den Höhepunkt der Knobelei erlebt die Stammtischrunde am Vatertag. Da trifft man sich gemeinsam mit anderen Knobelrunden vom Niederrhein auf der Schweinewiese im Volksgarten von Mönchengladbach, um den „Weltmeister" im Zündholzraten (oder „Packen", wie es mancherorts heißt) zu ermitteln, in Zweierpaarungen nach dem K.-o.-System.

Der Sieger darf sechs Kilometer weit bis zum geschmückten Hof der Stammkneipe den sogenannten „Wanderpreis" tragen: ein überdimensionales Zündholz aus Eisen, das 25 Pfund wiegt und durch jährliche Ehrenplaketten aus Messing inzwischen fast doppelt so schwer geworden ist. Man sieht: Mit Hilfe einer Schachtel Zündhölzer kann man sich das ganze Jahr über bei guter Laune halten.

Zündende Variante

Hier noch eine Variante der Knobelei für kleinere Runden: Jeder ist verpflichtet, stets ein anderes Ergebnis zu schätzen. Wer richtig geraten hat, legt ein Zündholz sichtbar ab, so daß die Gesamtzahl aller Hölzchen sich nach und nach verringert. Wer alle drei Hölzchen losgeworden ist, scheidet aus.

Kleinholz für Denker

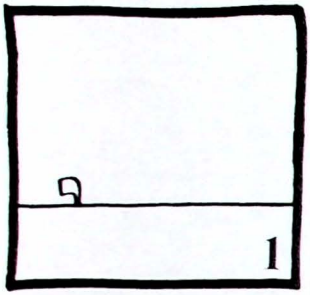
Und da wir schon bei den Schwefelhölzern sind, seien noch ein paar Knobeleien angefügt:

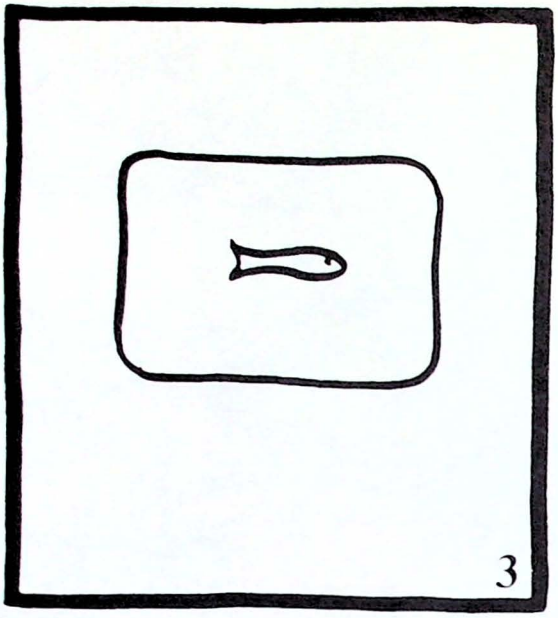
1. Auf dem Tisch liegen zehn Hölzchen und bilden drei Quadrate. Nehmen Sie ein Zündholz weg und bilden Sie mit den restlichen neun erneut drei zusammenhängende Vierecke. Ein Tip dazu: Ein Viereck muß nicht immer ein Quadrat sein!

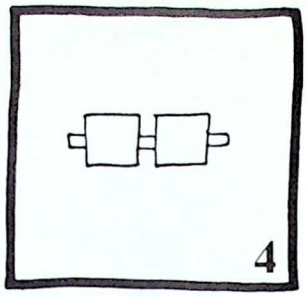
2. Und ein statisches Problem: Wie kann man vier Zündhölzer so auf den Tisch legen, daß lediglich drei Zündköpfchen, aber keine Holzteile den Tisch berühren?

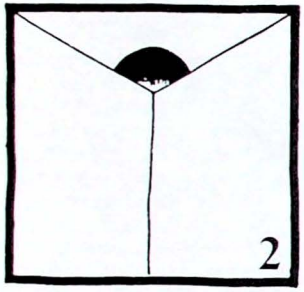
3. Eine Knobelei, die Architekten begeistern dürfte: Aus neun Zündhölzern wird ein Haus gebaut, wie es die Abbildung links (außen) zeigt. Wie kann man daraus „elf" machen?

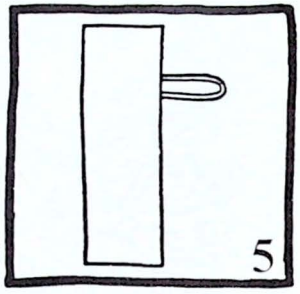
4. Und eine letzte Knobelei noch, bei der es schon zünden muß, wenn man die Lösung finden will: Bilden Sie aus sechs Zündhölzern vier gleichseitige Dreiecke.











Drudeln

Wo wenige Striche, Vieles bedeuten

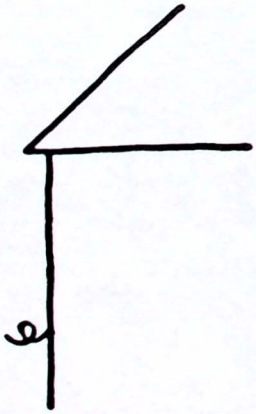
Nach der Meinung des Drudelerfinders Roger Price ist das Drudeln eine neue, umwälzende Kunstform, die es jedem ermöglicht, seine innere Sicherheit und Ruhe wiederzufinden. Das Drudeln erlaubt jedem, seine ureigensten Gedanken auszudrücken und diese seinen Mitmenschen zu vermitteln.

Der Drudel ist die Erfassung einer klassischen Situation (Ur-Situation!) aus der Welt der Menschen, der Tiere oder der Dinge mit wenigen Strichen.

Drudel bereichern unsere moderne Kultur, indem sie nicht nur in Büchern, Zeitungen und im Fernsehen, sondern auch auf Cocktailservietten, Bierdeckeln und Türvorlagen heimatberechtigt geworden sind.

Nun haben aber Drudel nicht nur einen künstlerischen, sondern auch einen hohen psychologischen Wert. Sie können sich selbst und Ihre Umwelt besser kennenlernen, wenn Sie dieReaktionen auf die Drudel gründlich analysieren.

Mit einem Minimum von Talent können auch Sie über Nacht ein einfallsreicher Künstler werden, der per Drudel Hochzeitsgesellschaften erheitern und Diplomatenkonferenzen verblüffen kann. Schauen Sie sich etwa den links unten stehenden Klassiker von einem Drudel an.



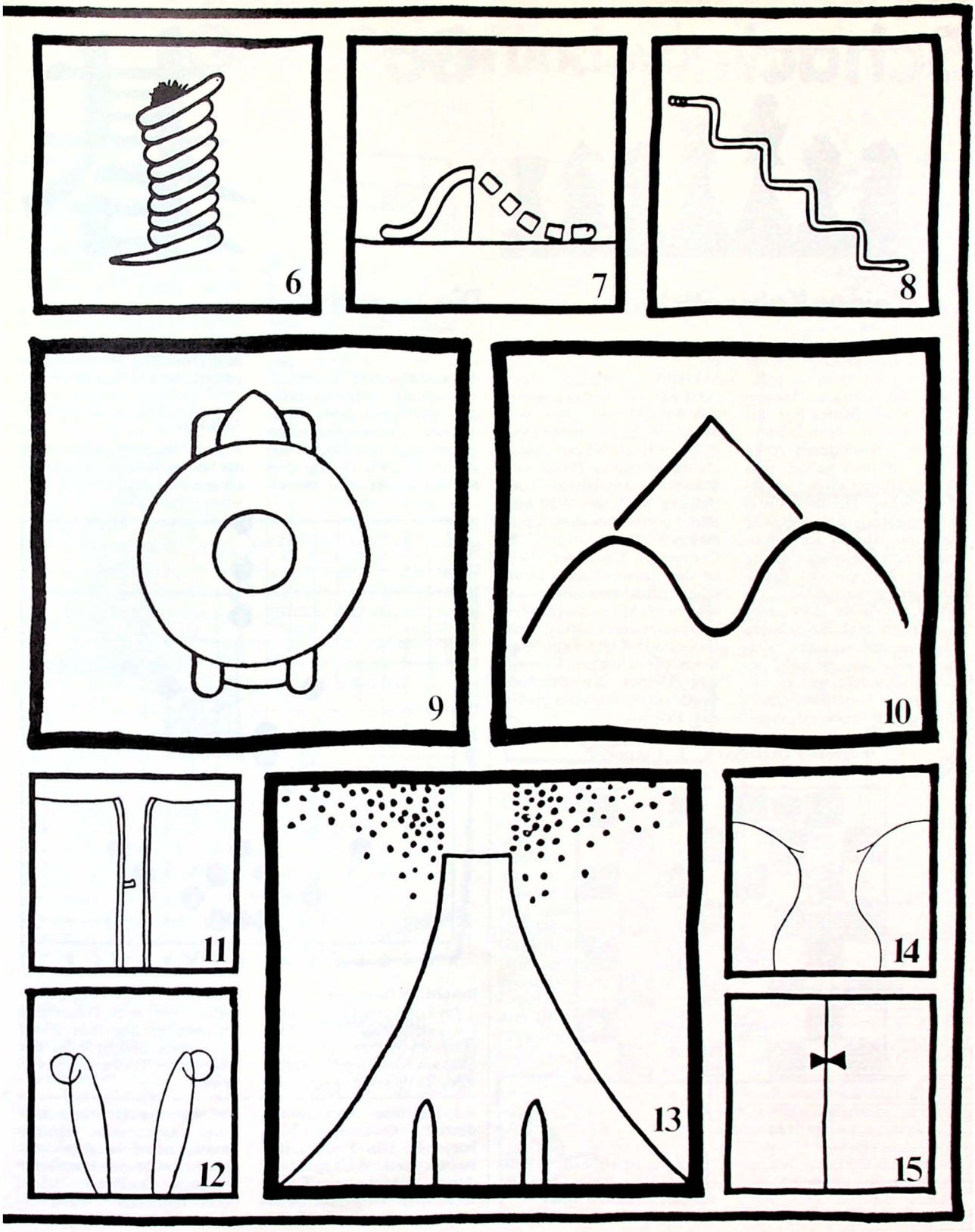
Nicht wahr, sogar Sie könnten diesen Drudel naturgetreu kopieren? Schön. Kritzeln Sie ihn bei der nächsten Einladung aufs Tischtuch. Jedermann wird natürlich wissen wollen, was das sei. Triumphierend werden Sie ihrem Publikum erklären:

Ein Schwein, das gerade hinter der Scheune verschwindet.

Der Amerikaner Roger Price hat das Drudeln, welches nach seiner Ansicht schon seit Jahrtausenden als elementares Bedürfnis im Menschen schlummert, zur gültigen Testmethode und zum beglückenden Spiel ausgebaut. Und es ist nach seiner Meinung: 1. die positivste aller Zeitverschwendungen; 2. ein Gesellschaftsspiel; 3. ein Charaktertest.

Drudeln Sie mit und entwickeln Sie sich zu einem kleinen „Party-Künstler". Die nachfolgenden Beispiele sollen nur ein Sprungbrett zum eigenen Drudeln, zur eigenen Drudelanfertigung sein. Bevor Sie die Lösungen und Erklärungen zu den einzelnen Drudeln auf Seite 54 nachsehen, sollten Sie Ihre Phantasie für eigene Deutungen allein oder im Freundeskreis spielen lassen.

aus: Roger Price „Der kleine Psychologe", Diogenes-Verlag


6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

Schach

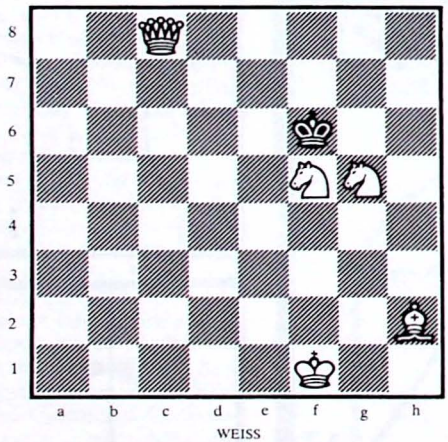
Ein kleines Kabinettstück

„Miniatur", so liest man im Neuen Brockhaus, „leitet sich her aus dem Lateinischen, aus minium, 'Mennige', der im Mittelalter für Überschriften, Randleisten, Initialen verwendeten roten Farbe." Zeitlos schön sind die Miniaturmalereien in mittelalterlichen Handschriften, nicht weniger berühmt die Bildnisminiaturen auf Elfenbein, Porzellan oder Emaille aus der Zeit vor der Erfindung der Photographie.

Wer das Wort „Miniatur" zum ersten Mal für Schachaufgaben mit wenigen Steinen gewählt hat, ist nicht bekannt. Vielleicht war es der Berliner Lustspieldichter, Kritiker und Problemkomponist Oskar Blumenthal (1852 bis 1917), der eine der ersten Miniatursammlungen der Schachliteratur herausgegeben hat. Mit Miniatur wird heute nur eine Schachaufgabe bezeichnet, die nicht mehr als sieben Steine (Weiß und Schwarz zusammen) zur Darstellung benötigt. Was man alles in eine Miniatur „hineinlegen" kann, zeigt C. F. Carpenters Dreizüger (1911 in der ehrwürdigen „Deutschen Schachzeitung" erschienen). Mit nur sechs Steinen präsentiert Carpenter ein Damenopfer und zwei reine Echomattstellungen. Carpenters kleines Kabinettstück wurde oft nachgeahmt bis hin zum Plagiat.

Diagramm Dreizüger C. E. Carpenter

SCHWARZ



WEISS

Matt in drei Zügen

En passant

„Das Leben ist eine Partie Schach."
Cervantes

Schach ist ein See, in dem eine Mücke baden und ein Elefant ertrinken kann.
Indisches Sprichwort

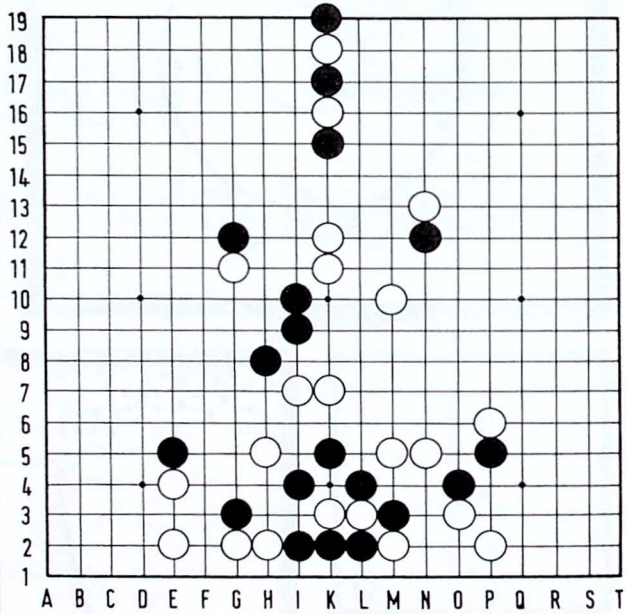
Go

Die Treppe

Die Form einer Treppe wird bei einer recht eindrucksvollen Nahkampftechnik sichtbar. Hierbei wird dem Verfolgten immer wieder eine von zwei Freiheiten genommen. Die Jagd endet am Rande, wo es nur drei Freiheiten gibt oder bei einem befreundeten Stein, der dem Flüchtling ebenfalls eine zusätzliche Freiheit nimmt.

Aufgabe:

Weiß beginnt und rettet die beiden Steine auf K3 und L3 mit Hilfe der Treppe.



Rekord im Dauer-Go

Im Londoner Go-Club hat vor einem Jahr David Mitchell den Weltrekord von 46 Stunden Non-Stop-Go aufgestellt. In dieser Zeit spielte er 152 Partien, wovon er nur 31 verlor. Für sein Dauerspiel brauchte er ungefähr 20000 Züge. Das bedeutet, er hat eine viertel Tonne Go-Steine bewegt.

Leider blühen die meisten deutschen Go-Clubs im Verborgenen. Um dem Interessierten, dem Anfänger wie dem Fortgeschrittenen, den schnellsten Weg zum Spielabend in seiner Stadt zu weisen, hat der Deutsche Go-Bund kostenlose Einführungsschriften bereitgestellt. Hierfür reicht eine Postkarte:
Deutscher Go-Bund
c/o K. E. Paech
Ahornstr. 12, 8032 Lochham

Gewußt wie und warum

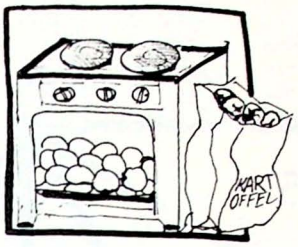
Physik im Alltag

1. Heißer Kaffee

Stellen Sie sich dies einmal vor: Sie haben sich gerade einen Kaffee gebraut und wollen die Sahne hineingießen – da klingelt das Telefon? Was sollen Sie jetzt tun? Sie möchten den Kaffee möglichst heiß trinken, andererseits können Sie es sich nicht leisten, den Anrufer einfach zu ignorieren. Und so erhebt sich die Frage: Was ist günstiger, also unter welchen Umständen bleibt Ihr Kaffee heißer, wenn Sie zuerst ans Telefon gehen und nach dem Gespräch die Sahne in die Tasse kippen, oder wenn Sie die Sahne sofort dazuschütteln und dann erst ans Telefon gehen?

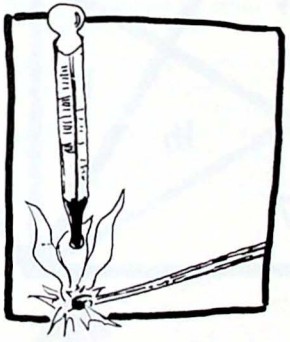
2. Gebackene Kartoffeln

Sie haben vor, Ihren Gästen gebackene Kartoffeln vorzusetzen. Sie sind neuerlich sehr beliebt, einfach zuzubereiten, aber sie benötigen viel Zeit zum Garen. Die Kartoffeln sind schon einige Zeit im Ofen, da klingelt's an der Haustür, und ein unerwarteter Gast kommt noch hinzu. Wie stünden Sie nun da, wenn alle anderen gebackene Kartoffeln äßen, und nur der Überraschungsgast das Nachsehen hätte, weil für seine Kartoffel die Zeit zum Backen nicht ausgereicht hätte? Also müssen Sie sich einen Trick einfallen lassen, mit dem Sie die Garzeit der zusätzlichen Kartoffel erheblich abkürzen können. Welchen Trick?



3. Das Thermometer

Haben Sie ein Thermometer im Haus, eines etwa, mit dem die Temperatur des Badewassers gemessen wird, nicht gerade ein Fieberthermometer? Nehmen Sie es zur Hand und halten sie ein brennendes Streichholz darunter, während Sie die Quecksilber- oder Flüssigkeitssäule scharf beobachten. Es wird Ihnen auffallen, daß das Thermometer zu Beginn dieses Experiments für einen Augenblick nicht steigt, sondern fällt. Wie erklären Sie dieses sonderbare Phänomen?

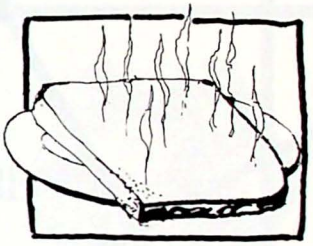


4. Anziehungskraft

Die Sonne übt auf die Erde eine Anziehungskraft aus; das wissen Sie natürlich, und diese Kraft ist beträchtlich. Ebenso wird der Mond von der Erde angezogen. Klarer Fall. Aber der Mond – unterliegt einer weitaus stärkeren Anziehungskraft durch die sehr massenreiche Sonne, obwohl sie so weit entfernt ist. Das könnten Sie sich nach dem Massenanziehungsgesetz ausrechnen, aber Sie dürfen es mir auch einfach glauben. Es stimmt. Warum aber fliegt dann nicht der Mond von der Erde fort auf die Sonne zu? Haben Sie darüber schon einmal nachgedacht?

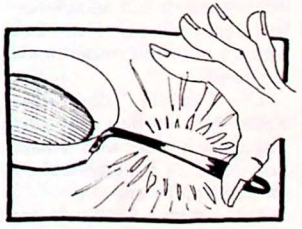
5. Nässe unterm Toast

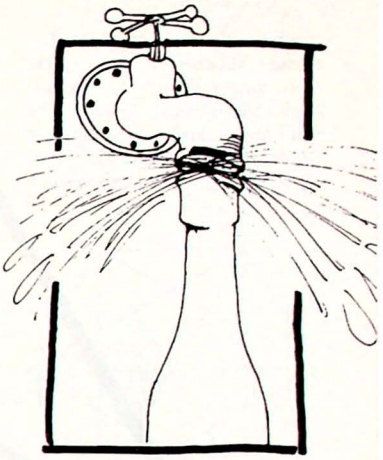
Zum Sonntagsfrühstück gibt es Toast. Frisch geröstet legen Sie ihn auf Ihren kalten Teller. Als Sie das Toastbrot vom Teller nehmen, bemerken Sie, daß er unter der Scheibe feucht geworden ist. Sicher haben Sie sich schon einmal gefragt, warum es da naß wird?



6. Feuchter Topflappen

Die eiserne Pfanne auf dem Herd ist sehr heiß geworden. Ihren Griff kann man nicht mehr mit bloßen Händen anfassen. Frau Neuklug muß aber die Pfanne vom Herd nehmen, denn das Steak ist längst gar. Weil der Griff so heiß ist, nimmt sie vorsichtshalber einen nassen Lappen, um ihn als besonders sicheren Topflappen zu benutzen. Ist das klug? -





7. Weinflasche füllen

Sie wollen eine dünnhalsige Flasche, etwa eine Weinflasche, mit Wasser aus der Wasserleitung füllen. Warum ist es ratsam, die Flasche möglichst weit vom Wasserhahn entfernt, also möglichst tief unter der Öffnung, aus der das Wasser austritt, zu halten?

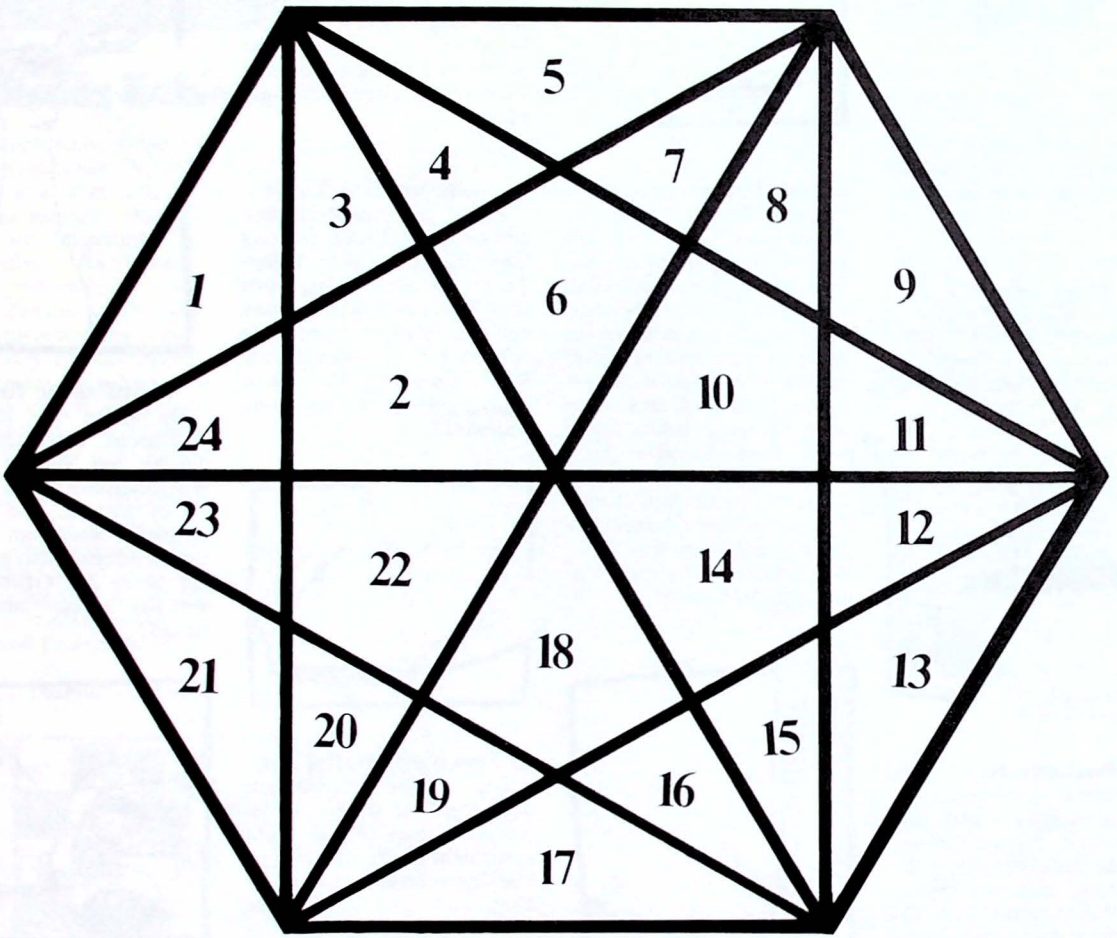
8. Ballon im Auto

Ihre Tochter hat auf dem Rummelplatz einen Ballon gewonnen. Jetzt haben Sie ein Problem. Denn Sie wollen mit dem Auto nach Hause fahren. Doch wie wird sich der Ballon darin benehmen? Wenn das Auto fährt und stoppt – wie reagiert dann der mit seinem Bändchen am Haltebügel der Sicherheitsgurte befestigte und im Auto schwebende Ballon? □

Zeichnungen: Dierk Arnold

Flix-tic-tac

Fünf bunt durcheinandergewürfelte Spiele für zwei Personen zum Selbermachen



„Spiel" bietet Ihnen ein Forum für *Ihr* Spiel, damit es auch *unser* Spiel werden kann. Bitte schicken Sie uns Ihr Spiel, wenn Sie meinen, daß es auch anderen Spaß machen könnte. Wir werden die interessantesten Spiele auswählen und hier vorstellen, so wie das Spiel von Rainer Gabius aus Hamburg.

Zwei regelmäßige Sechsecke werden auf einen Karton gezeichnet. Die Eckpunkte werden miteinander verbunden.

Die Felder des einen Sechsecks werden, wie oben angegeben, mit den Zahlen von 1 bis 24 bezeichnet. Das ist das Spielbrett.

Das zweite Sechseck wird auf einer Seite dunkelgrau und auf der anderen hellgrau markiert. Dann werden die einzelnen Teile entlang der Linien ausgeschnitten. Das sind die Spielfiguren.

Wer's gern farbiger mag, kann die jeweiligen Seiten des Sechsecks auch in leuchtenden Kontrasttönen ausmalen oder mit entsprechend farbigem Karton kennzeichnen. So macht sich zum Beispiel ein kräftiges Rot beziehungsweise Blau sehr hübsch, und das Ganze bekommt gleich noch mehr Lebendigkeit.

Mit den farbigen Teilen sind auf dem Spielbrett Figuren und Muster zu legen.

Flixtac, Flixtec und Flixtuc

2 sind taktische Brettspiele. Flixtic ist ein Memory-Spiel. Bei Flixtoc kommt es auf logisches Fragen und Schlußfolgern an. Flixtuc 1 schließlich ist eine einfache Denksportaufgabe.

Wenn verlangt wird, daß ein zu legendes Vieleck „vollwertig" sein soll, dann ist damit gemeint, daß es keine „Delle" haben darf. Ein Rechteck, ein Dreieck, ein Trapez oder ein Parallelogramm sind zum Beispiel vollwertig, ein Stern aber nicht.

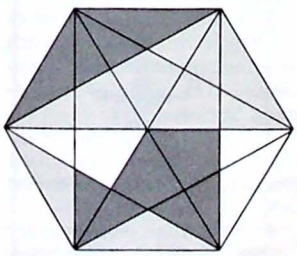
Der Autor von „Flix-tic-tac" ist Rainer Gabius aus Hamburg. Er ist 31 Jahre alt, studierte Mathematik und arbeitet als EDV-Fachmann im Verlagswesen. Zu seinem Hobby, dem Austüfteln von Spielen meint er: „Jeder besitzt so viel Phantasie, um Spiele zu ersinnen, die Spaß bringen." Eines seiner Spiele „Zacktik" wurde bei Parker veröffentlicht und gerade neu kommt „Jangala" bei Bütehorn auf den Markt.

Flixtac

Das Spielbrett und die ausgeschnittenen Teile werden zwischen die Spieler auf den Tisch gelegt. Jeder entscheidet sich für eine Farbe. Abwechselnd legen Dunkel- und Hellgrau irgendein vollwertiges Vieleck ihrer Farbe, das aus einem oder mehreren, höchstens aber sechs Teilen besteht. So entsteht ein dunkel-hell-graues Muster. Wer als letzter legen muß, hat verloren.

Im folgenden Beispiel sehen wir, daß Dunkelgrau verloren hat. Legt es zwei Teile hin (2 bis 3 oder 16 bis 17), dann kontert Hellgrau mit einem Teil. Legt Dunkelgrau ein Teil hin, antwortet Hellgrau mit zwei zusammenhängenden Teilen.

Dunkelgrau	Hellgrau
1. 5-7-8	4-6-10-11
2. 18-19-20-22	12-13-14-15
3. 9	21
4. 23-24	1

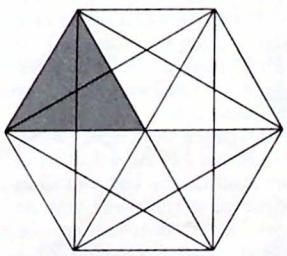


Flixtec

Jetzt benötigen die beiden Spieler noch zusätzlich Papier und Bleistift. Jeder überlegt sich eine vollwertige Figur aus vier Einzelteilen, die er legen möchte, und notiert sich die vier Zahlen auf einem Zettel, den er dann umgedreht beiseite legt. Nun versuchen die Spieler, durch abwechselndes Hinlegen eines Teiles ihre Figur zu bauen und den anderen zu behindern. Gelingt einem nicht der Aufbau der Originalfigur, so versucht er, eine der fünf deckungsgleichen Vielecke zu legen.

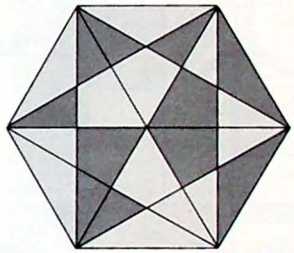
Wer seine Originalfigur legen kann, bekommt zwei Punkte, wer eine deckungsgleiche Figur legt, bekommt einen Punkt. Gelingt dies keinem, so entscheidet die Anzahl der gelegten Einzelteile der Originalfigur über die Vergabe von jeweils einem halben Punkt. Wer nach mehreren Spielen am meisten Punkte hat, gewinnt.

Beispiel: Dunkelgrau will das Vieleck 1-2-3-24 legen (1-2-3-4 wäre nicht vollwertig). Deckungsgleich wären dann 4-5-6-7 oder 8-9-10-11 oder 12-13-14-15 oder 16-17-18-19 oder 20-21-22-23.



Flixtic

Ein Spieler baut aus den 24 Teilen ein dunkel- und hellgraues Muster und notiert sich die Lage der dunkelgrauen Teile. (Die nichtnotierten Teile sind die hellgrauen.) Der andere Spieler hat dann eine Minute Zeit, sich das Muster zu merken. Nun werden die Teile vom Brett genommen und gemischt. Der zweite Spieler versucht nun, das Muster wieder aufzubauen. Wenn er fertig ist, wird es mit der Aufzeichnung verglichen. Dann wechseln die Spieler ihre Rollen. Gewonnen hat, wer am wenigsten Fehler gemacht hat.



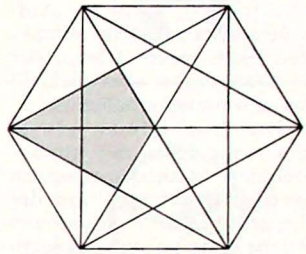
Flixtoc

Ein Spieler denkt sich ein vollwertiges Vieleck aus und notiert sich die Zahlen der Felder. Der andere Spieler versucht nun, durch Fragen das Vieleck herauszufinden. Der erste Spieler darf darauf nur mit „Ja" oder „Nein" antworten. Hat der Fragesteller das Vieleck herausgefunden, werden die Rollen getauscht. Gewonnen hat, wer es mit den allerwenigsten Fragen schafft.

Beispiel: A überlegt sich die Figur 2-22-23-24. B stellt folgende Fragen:

1. Berührt die Figur den Mittelpunkt? – Ja!
2. Ist eine der vier Zahlen einstellig? – Ja!
3. Ist das Vieleck ein „Drachen"? – Ja!
4. Kommt die Zahl „2" vor? – Ja!
5. Ist es die Figur 2-22-23-24? – Ja!

Das Spiel wird schwieriger, aber auch reizvoller, wenn die zu erratende Figur auch zweifarbig oder nicht vollwertig sein darf oder aus fünf beziehungsweise sechs Teilen besteht.



Flixtuc 1, 2, 3

Zum Abschluß zwei einfache Fragen an den Flix-tic-tac-Anfänger und eine schwierige Aufgabe für den bereits Flix-tic-tac-Fortgeschrittenen.

1. Wie kann man die Teile so auf dem Brett anordnen, daß kein Teil ein gleichfarbiges berührt – also ein abwechslungsreiches Mosaik entsteht?

2. Überlegen Sie sich eine optimale Strategie für den Spieler, der bei folgendem Spiel beginnt: Abwechselnd legen Dunkelgrau und Hellgrau je ein Teil, mit dem Ziel, als erster ein vollwertiges Vieleck aus vier Teilen seiner ausgewählten Farbe zu konstruieren.

3. Welche Schwierigkeit fällt bei den Flix-Spielen weg, wenn statt mit 24 zweiseitig kolorierten Teilen mit 24 hell- und 24 dunkelgrauen Stücken gespielt beziehungsweise gelegt wird?

(Auflösungen im nächsten Heft!)

Und zum Schluß ein Tip:

Wer sich farbige EDV-Lochkarten besorgen kann, nehme sie zum Herstellen der Spielteile.

Koordinierte Schachtelzüge

Fortsetzung von Seite 35

Die hier gezeigten Lösungen können ebenso durch rein logische Bemühungen wie durch die abwandelnde Methode oder durch Zufall erzielt werden.

Die Beschreibung des hier eingeschlagenen Weges deutet auf ein logisch-progressives Vorgehen hin, das sich nachträglich, wenn die Aufgabe gelöst ist, leicht skizzieren läßt, beim Lösen der Aufgabe selbst aber nicht so ohne weiteres möglich ist.

Die erste Lösung könnte auch mit Hilfe der abwandelnden Methode gefunden werden. Geht man von der kreisförmigen Anordnung (siehe erste Lösung des sechsten Schrittes Seite 11) aus, so müßte man auf beiden Längsseiten zwei einander gegenüberliegende Quader herausnehmen und die Endquader zusammenschieben, so daß sich eine Anordnung von vier Quadern ergibt, von denen jeder zwei andere berührt.

Bei diesem Verfahren besteht die Aufgabe aus zwei Teilen: Zuerst ordnen Sie vier Quader so an, daß jeder zwei andere berührt; dann fügen Sie die beiden anderen Quader so hinzu, daß jeder drei andere berührt (siehe Abbildung unten links).

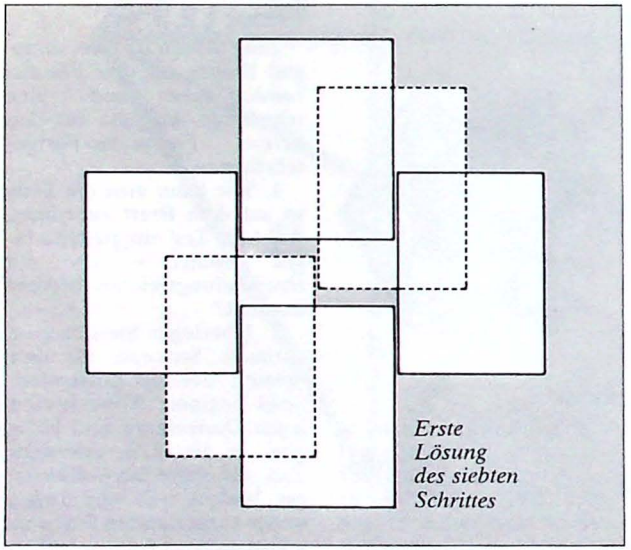
Die beiden zusätzlichen Quader werden über die einander gegenüberliegenden Verbindungen der Vier-Quader-Anordnung gelegt, und zwar so, daß jeder dieser vier Quader jetzt drei andere berührt. Dann werden die zusätzlichen Quader miteinander in Berührung gebracht. Auf diese Weise berühren beide je drei andere Quader, und die Aufgabe ist gelöst.

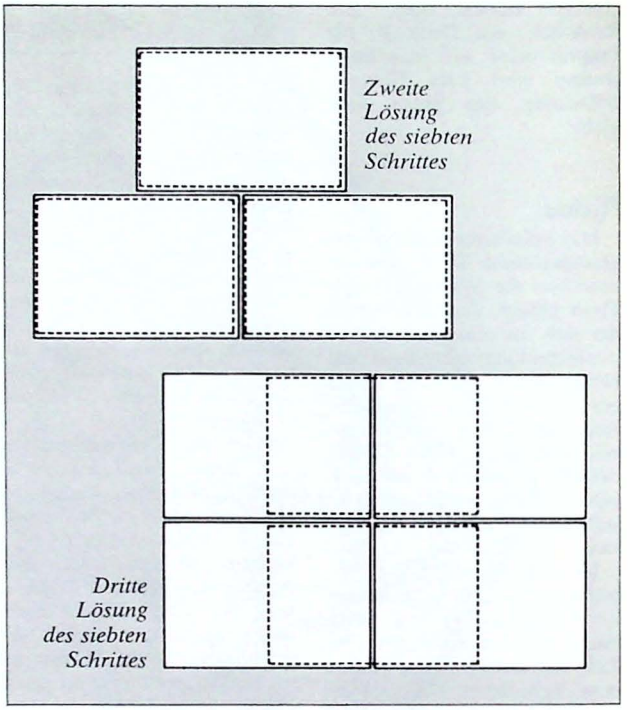
Eine andere, elegantere Lösung, die zugleich viel einfacher ist, ergibt sich aus der zweiten Lösung des sechsten Schritts aus Heft 12/1.

Diese Lösung bestand aus zwei Dreiergruppen, in denen jeder Quader zwei andere berührt. Wird eine solche Gruppe unmittelbar auf die andere gelegt, berührt jeder Quader seine beiden Nachbarn wie zuvor und zusätzlich einen weiteren Quader unter oder über sich (siehe obere Abbildung rechts).

Auf dieselbe Lösung wäre man auch gekommen, hätte man drei Stapel von je zwei Quadern zusammengeschoben. Es ist merkwürdig, daß die Lösung, die zunächst wenig brauchbar schien (da sie kein allgemeines Prinzip erbrachte), sich plötzlich als brauchbar erweist. Niemand hätte das vorhersagen können. Es kommt manchmal vor, daß eine glückliche Wahl der Lösung später ganz unverdiente Vorteile bringt.

Einige wenige werden vielleicht die hier untere abgebildete dritte Lösung gefunden haben.





Diese Lösung ist interessant, denn sie läßt sich, wie Sie sogleich bemerken werden, von beiden beschriebenen Lösungen ableiten.

Unter Berücksichtigung des zweiten Ergebnisses besteht die Anordnung aus zwei Dreiergruppen (diesmal in der Vertikalebene), die senkrecht aufeinandergesetzt worden sind.

Dagegen ziehen Sie es vielleicht vor, sie zunächst als eine Anordnung von vier Quadern zu betrachten, von denen jeder zwei andere berührt, da Eckkontakte ja nicht zählen. Diese Anordnung wird dann durch Hinzufügen der beiden anderen Quader entsprechend abgewandelt.

Statt der hier vorgeschlagenen Lösungen haben Sie vielleicht etwas ganz anderes zustande gebracht, eine Anordnung, die eigenartig oder eleganter ist.

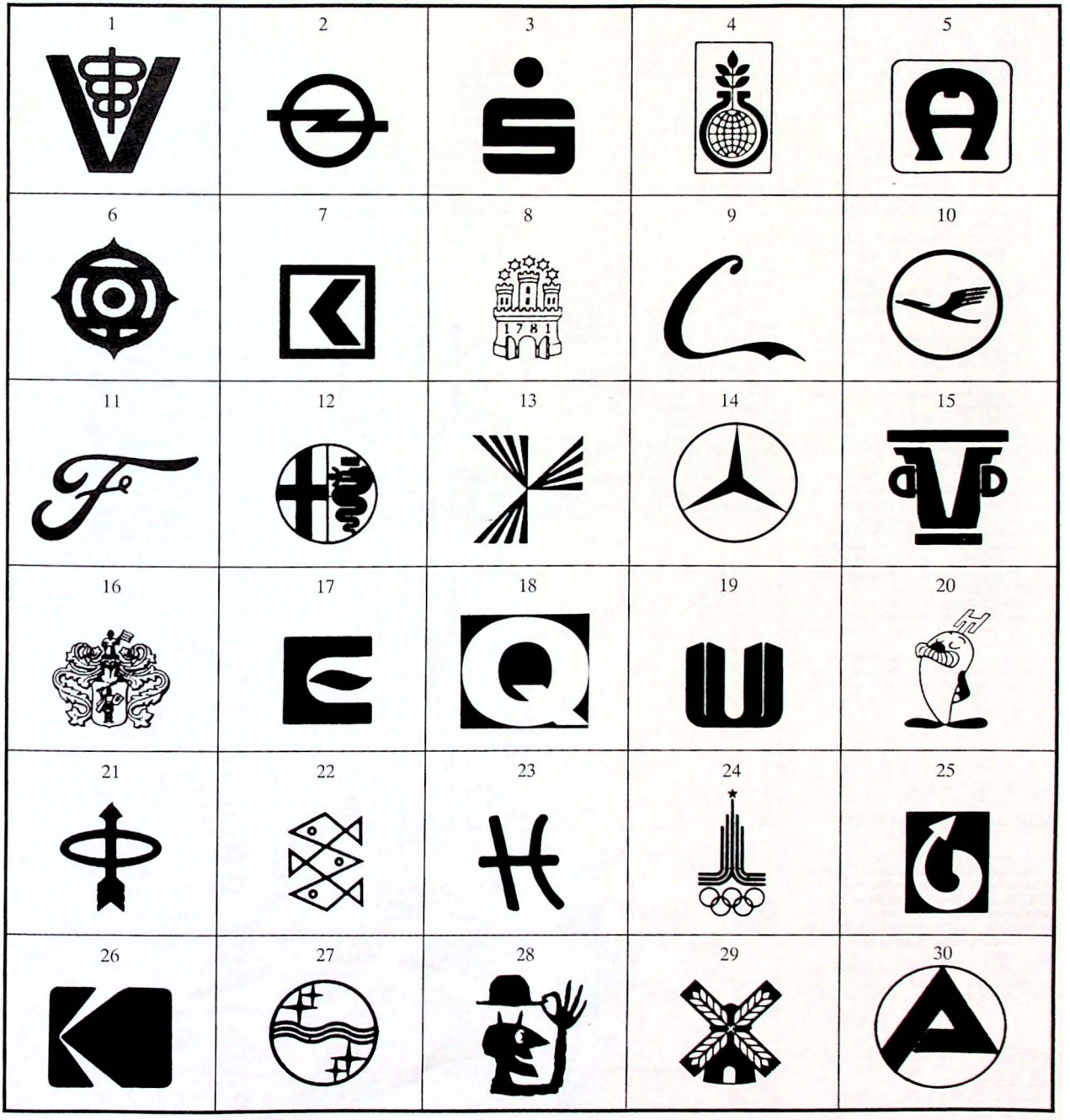
Schlußbetrachtung

In die Schlußbemerkungen zum siebten Schritt der zweiten Aufgabe des „Konsequenten Denkens" könnten die folgenden einbezogen werden:

1. Manchmal kann es sich als nützlich erweisen, eine Aufgabe zu teilen und erst die eine Hälfte und dann die andere zu bewältigen.
2. Unter Umständen ist es ebenso leicht, ganz von vorn anzufangen, wie eine schon einmal verwendete Anordnung abzuwandeln.
3. Eine glückliche Wahl der Lösung macht das Lösen späterer Aufgaben zuweilen sehr viel einfacher.
4. Scheinbar voneinander verschiedene Lösungen brauchen nicht wirklich verschieden zu sein.
5. Es kann sein, daß zwei ganz verschiedene Wege zu ein und derselben Lösung führen. □

Wer oder was verbirgt sich dahinter?

Kennen Sie die nachfolgenden Zeichen?
Es sind Initialen und Symbole von Produkten,
Firmen und Institutionen.
Der Bekanntheitsgrad wird Ihnen
das Identifizieren erleichtern.



Spiel-Lösungen

Seite 11

Was war 1979?

1. Bundeskanzler Schmidt beim Staatsbesuch in Bulgarien mit dem bulgarischen Staats- und Parteichef Todor Schiwkoff.
2. Mutter Teresa, die seit 30 Jahren in den Slums von Kalkutta den Ärmsten der Armen hilft, wurde mit dem Friedensnobelpreis ausgezeichnet.
3. Im September war der Giftmüllskandal in Hamburg: Insgesamt 61 zum Teil hochgiftige Substanzen wurden aufgefunden, die unter gemeingefährlichen Umständen gelagert und bearbeitet wurden.
4. Der Hamburger Pastor Paul Schulz wurde nach einem Lehrbeanstandungsverfahren aus dem kirchlichen Dienst entlassen.
5. 1979 war das Jahr des Kindes.
6. John Wayne starb 72jährig in Los Angeles.
7. Zum bisher schwersten Unfall in der Geschichte der zivilen Nutzung der Kernenergie kam es im Kraftwerk „Three Mile Island" in Harrisburg.
8. Am 14. März jährte sich der Geburtstag von Albert Einstein zum hundertsten Mal.
9. Als erster Mensch überquerte der Amerikaner Bryan Allen mit eigener Körperkraft den Ärmelkanal: mit einem Pedalflugzeug.
10. In Washington unterzeichneten Ministerpräsident Begin, Präsident Sadat sowie US-Präsident Carter einen Friedensvertrag.
11. Auftritt der legendären „Peking-Oper" in Hamburg.
12. In Berlin wurde das größte und kostspieligste Bauwerk des Nachkriegsdeutschland eingeweiht: das Internationale Congress-Centrum-ICC.
13. Die Mitglieder der OPEC beschlossen im März eine drastische Ölpreiserhöhung. In den USA kam es zu den ersten Benzinrationierungen, die zu langen Warteschlangen vor den Tankstellen führten.
14. Nicaragua befreite sich in einem blutigen Bürgerkrieg von der Diktatur der Familie Somoza. Anastasio Somoza setzte sich ins Exil nach Miami ab.
15. Volker Schlöndorffs Film „Die Blechtrommel" wurde in Cannes als erster deutscher Film mit der „Goldenen Palme" ausgezeichnet.
16. Earl Louis Francis Mountbatten of Birma (Foto mit Prinz Charles) wurde Opfer des blutigen Terrors in Nordirland.
17. Schneekatastrophe in Norddeutschland im Januar.

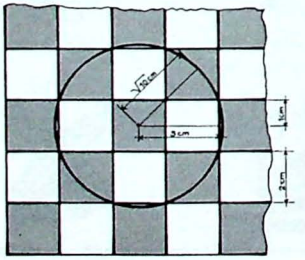
Seite 18–19

Mathematisches Kabinett

Kreis auf einem Schachbrett

Setzt man eine Zirkelspitze im Mittelpunkt eines schwarzen Quadrats des Schachbretts an und zieht man einen Kreis mit einem Radius von $\sqrt{10}$ cm = 3,162 cm, so wird die Zirkelmine den größtmöglichen Kreis ziehen, der nur schwarze Felder berührt.

Der Kreisradius läßt sich leicht im rechtwinkeligen Dreieck mit dem Pythagorassatz berechnen: $C^2 = \sqrt{A^2 + B^2}$; $C^2 = \sqrt{3^2 + 1^2} = \sqrt{10}$.



Kreis auf dem Schachbrett mit Radius von $\sqrt{10}$ cm

Gedrehte Schrauben

Die Köpfe der gedrehten Schrauben werden sich weder einander nähern noch voneinander entfernen. Die Situation ist mit der einer Person vergleichbar, die auf einer abwärts rollenden Rolltreppe mit gleicher Geschwindigkeit die Treppe aufwärts geht.

Flug um die Erde

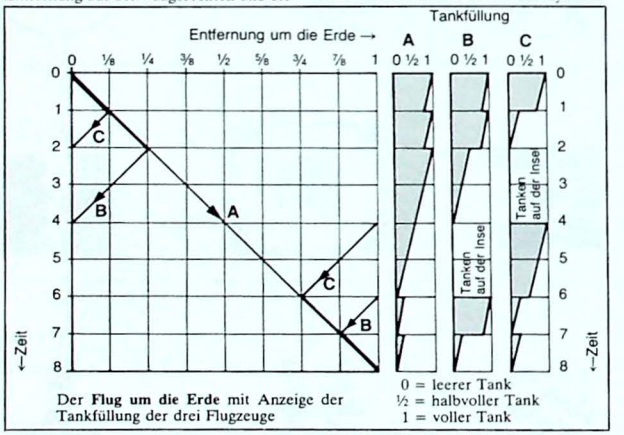
Drei Flugzeuge reichen völlig aus, um den Flug eines einzigen Flugzeugs um die Erde zu sichern. Es gibt viele Methoden, die zum Ziel führen, aber die folgende scheint die beste zu sein. Sie beansprucht nur 5 Treibstofftanks, läßt den Piloten zweier Flugzeuge genug Zeit für eine Tasse Kaffee und einen Imbiß, bevor sie auf der Insel nachtanken, und außerdem geht alles sehr symmetrisch vor sich.

Die Flugzeuge A, B und C starten gleichzeitig. Nachdem sie ⅛ der Entfernung hinter sich haben, füllt C ¼ seines Tankvolumens an Treibstoff in Tank A und ¼ in Tank B. Hierdurch hat C noch ¼ des Tanks an Treibstoff, also gerade genug, um zur Insel zurückzukehren.

Die Flugzeuge A und B legen inzwischen ein weiteres ⅛ des Weges zurück und dann gibt B ¼ seines Tanks an A. B hat nun noch ½ des Tanks voll Treibstoff, was gerade für den Rückflug zur Insel ausreicht, wo er mit leerem Tank landet. Flugzeug A setzt seinen Flug mit vollem Tank fort, bis es ¼ des Weges vor der Insel keinen Treibstoff mehr hat. In diesem Moment trifft A jedoch auf C, welches auf der Insel nachgetankt hatte. C füllt ¼ des Tanks an A und beide Flugzeuge fliegen heimwärts. Im Abstand ⅛ des Weges von der Insel geht beiden der Treibstoff aus und sie treffen auf das inzwischen nachgetankte Flugzeug B. B gibt an beide je ¼ seines Tanks.

Alle drei Flugzeuge haben jetzt gerade noch so viel Treibstoff, um die Insel mit leeren Tanks zu erreichen.

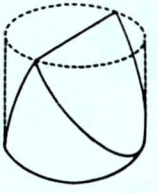
Der gesamte Vorgang läßt sich wie in der Abb. graphisch darstellen, wobei die Entfernung auf der waagerechten und die Zeit auf der senkrechten Achse abgetragen ist. Die linke und rechte Seite der Abb. muß natürlich verbunden vorgestellt werden.



Der **Flug um die Erde** mit Anzeige der Tankfüllung der drei Flugzeuge

Passender Korkstöpsel

Jeder Querschnitt des Stöpsels senkrecht zur oberen Kante und zur Grundfläche ist ein Dreieck. Wäre der Korken ein Zylinder von derselben Höhe, dann wären die entsprechenden Querschnitte Rechtecke. Jeder dreieckige Querschnitt hat offenbar genau den halben Flächeninhalt des entsprechenden rechteckigen Querschnittes. Da alle dreieckigen Querschnitte zusammen den Korken ergeben, muß er das halbe Volumen des Zylinders haben. Das Zylindervolumen beträgt 2π, so daß unsere Antwort einfach π ist. (Diese Lösung wurde in „No Calculus, Please" von *J. H. Butchart* und *Leo Moser* in Scripta Mathematica, September–Dezember 1952 gegeben). Tatsächlich kann der Korken eine unendliche Anzahl von Formen haben, um trotzdem in die drei Löcher zu passen. Die hier beschriebene Form hat das kleinste Volumen eines konvexen Körpers, der in die Löcher paßt. Das größte Volumen erhält man, indem man den Zylinder durch zwei ebene Schnitte, wie in Abb. unten angedeutet, zerlegt.



Ausschneiden des Korkens:
Sein Volumen gleicht dem einer Kugel, die denselben Radius hat wie der Zylinder

Wiederkehrende Zahl

Wird die dreistellige Zahl zweimal hintereinander geschrieben, so ist dies dasselbe, als wenn wir sie mit 1001 multiplizieren. 1001 ist aber gerade das Produkt von 7, 11 und 13, so daß das zweimalige Aufschreiben der Zahl äquivalent damit ist, daß wir sie mit 7, 11 und 13 multiplizieren. Wird dann das Produkt nacheinander durch diese drei Zahlen dividiert, so ergibt sich natürlich wieder die ursprüngliche dreistellige Nummer.

Gleitende Geldstücke

Man numeriere die oberste Münze der Pyramide mit 1, die beiden in der nächsten Reihe mit 2 und 3 und diejenigen in der untersten Reihe mit 4, 5 und 6. Die folgenden vier Züge sind charakteristisch für viele Lösungen:
Bewege 1 so, daß 2 und 4 berührt werden, bewege 4 so, daß 5 und 6 berührt werden, bewege 5, um 1 und 2 zu berühren und bewege schließlich 1, um 4 und 5 zu berühren.

Duell zu dritt

In diesem Pistolenduell hat der schlechteste Schütze, Jones, die größte Chance zu überleben. Da Jones Gegner auf sich gegenseitig zielen werden, wenn sie an der Reihe sind, besteht Jones beste Strategie darin, so lange in die Luft zu schießen, bis einer der Gegner tot ist. Nun hat Jones den nächsten Schuß gegen den Überlebenden, was ein großer Vorteil für ihn ist.

Smith's Überlebenschancen sind am leichtesten zu berechnen. Die Wahrscheinlichkeit ist ½, daß er im Duell mit Brown den ersten Schuß hat, was Browns Tod zur Folge hätte. Die Chance dafür, daß Brown zuerst schießt, ist ebenfalls ½, und da Brown mit 80prozentiger Sicherheit trifft, hätte Smith eine Chance von ⅕, zu überleben. Smiths Gesamtchance, Brown zu überleben, beträgt also $\frac{1}{2} + \frac{1}{2} \cdot \frac{1}{5} = \frac{3}{5}$. Jones, der mit einer Wahrscheinlichkeit von ½ trifft, zielt jetzt auf Smith. Schießt er daneben, so tötet Smith ihn, so daß Smith eine Überlebenschance gegenüber Jones von ½ hat. Smiths Gesamtchance, im Duell zu überleben, ergibt sich mithin zu $\frac{3}{5} \cdot \frac{1}{2} = \frac{3}{10}$.

Browns Fall liegt komplizierter, da hierbei eine unendliche Reihe von Einzelwahrscheinlichkeiten auftritt. Seine Chance, gegen Smith zu überleben, beträgt ⅖ (wir sahen eben, daß Smith's Überlebenschance gegenüber Brown ⅕ betrug, und da ferner einer der beiden Männer sterben muß, subtrahieren wir ⅗ von 1, um Browns Überlebenschance gegenüber Smith zu erhalten). Brown wird nun von Jones aufs Korn genommen. Die Wahrscheinlichkei, daß Jones nicht trifft, ist ½, so daß Brown eine Chance von ⅖ hat, Jones zu töten. Bis zu diesem Punkt beträgt seine Chance, Jones zu erschießen, $\frac{1}{2} \cdot \frac{4}{5} = \frac{2}{5} = \frac{4}{10}$. Es bleibt noch eine Chance von ⅕, daß Brown daneben schießt, worauf Jones einen weiteren Schuß hat. Browns Chance zu überleben ist wieder ½; dann hat er eine Chance von ⅖, Jones zu töten, so daß seine Überlebenswahrscheinlichkeit beim zweiten Rundgang $\frac{1}{2} \cdot \frac{1}{5} \cdot \frac{1}{2} \cdot \frac{4}{5} = \frac{4}{100}$ ist.

Schießt Brown daneben, so wird die Chance, daß er Jones in der dritten Runde tötet, $\frac{4}{1000}$ betragen. Trifft er wieder nicht, so wird die Chance, Jones in der vierten Runde zu töten, $\frac{4}{10\,000}$ betragen usw. Browns Gesamtüberlebenschance gegenüber Jones ergibt sich daher als Summe der folgenden unendlichen Reihe:

$$\frac{4}{10} + \frac{4}{100} + \frac{4}{1000} + \frac{4}{10\,000} + \ldots\ldots$$

Diese Summe läßt sich aber auch als Dezimalbruch in der Form 0,44444 . . . schreiben, was offenbar gerade ⅔ ist.

Vorhin sahen wir, daß Brown eine Chance von ⅖ hatte, Smith zu überleben. Nun wissen wir, daß seine Chance, Jones zu überleben, ⅔ ist. Seine Gesamtüberlebenschance ist daher $\frac{2}{5} \cdot \frac{2}{3} = \frac{4}{15}$.

Jones' Wahrscheinlichkeit, das Duell zu überleben, könnte man ganz entsprechend ermitteln, aber wir können seine Chance, zu überleben, natürlich viel schneller erhalten, indem wir einfach Smith's Chance $\frac{3}{10}$ und Browns Chance $\frac{4}{15}$ von 1 subtrahieren. Als Resultat ergibt sich Jones' Überlebenschance zu $\frac{47}{90}$.

Wirrungen entwirren

Da bei jedem Händeschütteln zwei Personen beteiligt sind, ist die Summe der Anzahl der Handschläge aller Personen der Versammlung sicherlich gerade. Die Summe der Zahl der Handschläge aller Personen, die eine gerade Zahl von Malen Hände schüttelten, ist natürlich ebenfalls ▷

gerade. Subtrahieren wir diese Summe von der Gesamtsumme, so erhalten wir eine gerade Summe von Handschlägen aller Personen, die ungerade oft Hände schüttelten. Da nur eine gerade Anzahl von ungeraden Zahlen wieder eine gerade Zahl ergibt, schließen wir, daß eine gerade Anzahl von Personen ungerade oft Hände schüttelten.

Es existieren noch andere Beweise für unsere Behauptung; einer von ihnen wurde mir von *Gerald K. Schoenfeld*, einem Offiziersarzt der US-Marine mitgeteilt. Zu Beginn des Kongresses, bevor überhaupt Hände geschüttelt wurden, ist die Zahl der Personen, die eine ungerade Zahl von Malen Hände geschüttelt haben, Null. Der erste Handschlag ergibt zwei „ungerade Personen". Von nun an gibt es drei Arten von Handschlägen: zwischen zwei „geraden Personen", zwischen zwei „ungeraden" und zwischen einer „geraden" und einer „ungeraden Person". Jeder Handschlag zwischen zwei „geraden Personen" erhöht die Anzahl der „ungeraden Personen" um zwei. Jeder Handschlag zwischen zwei „ungeraden Personen" verringert ihre Zahl um zwei. Jeder „gerade-ungerade" Handschlag macht aus der geraden Person eine ungerade und aus der ungeraden Person eine gerade, so daß die Zahl der ungeraden Personen in diesem Falle unverändert bleibt. Es gibt keine Möglichkeit, daß die gerade Zahl von ungeraden Personen ungerade wird; sie muß stets gerade bleiben.

Seite 26

Tratschke fragt: Wer war's?

Der Mann, der ein Leben lang über Nationalökonomie arbeitete und im Privatleben nicht wirtschaften konnte, war Karl Marx (1818–1883). Finanziell unterstützt wurde er von seinem Freund Friedrich Engels, mit dem er zusammen 1847/48 das „Kommunistische Manifest" verfaßte. Seit 1849 lebte er in London, da er aus Deutschland ausgewiesen worden war. Sein Hauptwerk ist „Das Kapital", von dem nur der erste Band noch von ihm selbst herausgegeben wurde. Band 2 und 3 gab Engels nach langer und sehr mühseliger Bearbeitung der Manuskripte 1885 und 1894 heraus. Engels war von Haus aus wohlhabend; sein Vater war Spinnereibesitzer.

Seite 27

Eckhead's Knobel-Egg

Wie heißt der Lokführer?

Der Nachbar des Schaffners wohnt auf halber Strecke zwischen München und Stuttgart. Das kann also nicht Dr. Meier sein, denn der wohnt in München. Das kann auch nicht Dr. Abel sein, denn 2500 ist nicht durch drei teilbar. Also ist Dr. Baumann der Nachbar des Schaffners. Der Namensvetter des Schaffners wohnt in Stuttgart, also heißt der Schaffner Abel, denn Dr. Meier wohnt in München und Dr. Baumann auf halber Strecke zwischen München und Stuttgart. Da Baumann nicht der Heizer sein kann (er besiegt ihn im Schach), muß Baumann der Lokführer sein.

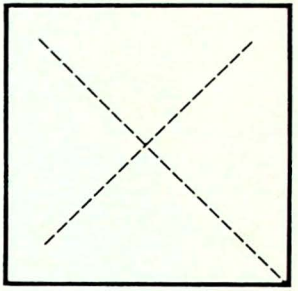
Der verdrehte Stundenplan

1. Kind:	D – M – D – S
2. Kind:	E – B – M – G
3. Kind:	S – D – G – B
4. Kind:	B – G – S – E

Lösung 1:	M – S – B – M
Lösung 2:	S – M – S – G
oder:	S – G – M – S

Mon

Das Mon läßt sich aus zwei derartigen Quadraten herstellen. Einschneiden und zusammenstecken!



Seite 28

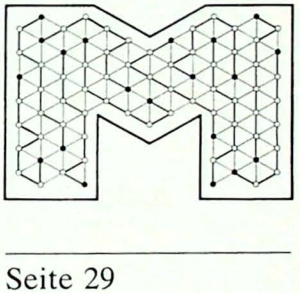
Wortwirbel

Haben Sie ACHTERBAHN und EBERESCHENBEERENERNTE gefunden?

Scrabble

Von A3 nach P3 wird EXISTENZMINIMUM gebildet. Das ergibt 120 Punkte (70 Punkte für das Wort plus 50 Worte Prämie für die Verwendung aller Buchstaben).

Mexicano



Seite 29

Zweistein

Das Glasperlenspiel

Die 14. Kugel, von der bekannt ist, daß sie normales Gewicht hat, macht's möglich, zuerst werden vier Kugeln beiseite gelegt, fünf werden auf die eine Waagschale und vier plus der vierzehnten (normalen) auf die andere. Stellt sich jetzt Gleichgewicht ein, dann ist das Problem mit den vier beiseite gelegten Kugeln zu lösen. Davon wird eine beiseite gelegt, und es werden zwei davon auf die eine und eine zusammen mit einer normalgewichtigen auf die andere Schale gelegt. Herrscht wieder Gleichgewicht, dann ist die beiseite gelegte Kugel die Ausnahme, sofern es überhaupt eine gibt. Diese Kugel wird gegen eine andere gewogen, und alles ist klar. Stellte sich bei der zweiten Wägung kein Gleichgewicht ein, senkte sich zum Beispiel die Schale mit der Normalkugel, dann werden die beiden der anderen Schale gewogen, und dabei stellt sich heraus, welche der beiden die – zu leichte – Ausnahmekugel ist. Hebt sich die Schale mit der Normalkugel, dann wird wie vorher verfahren, damit die – zu schwere – Ausnahmekugel gefunden wird.

Hatte sich bei der 1. Wägung eine Seite, etwa die mit der Normalkugel, gehoben, dann geben wir den anderen Kugeln Namen: die von der Schale, die sich gesenkt hatte, heißen fortan Senkkugeln, die anderen Hebekugeln. Eine Senk- und zwei Hebekugeln werden beiseite gelegt, und je zwei Senk- und eine Hebekugel gegeneinander gewogen. Im Gleichgewichtsfall werden von den beiseite gelegten die beiden Hebekugeln gegeneinander gewogen, wobei sich herausstellt, ob auf einer Schale eine zu leichte Kugel liegt, oder ob die Senkkugel die – zu schwere – Ausnahmekugel ist. Herrscht bei der zweiten Wägung kein Gleichgewicht, dann werden die beiden Senkkugeln von der Schale, die sich gesenkt hat, gegeneinander gewogen. Entweder ist darunter die zu schwere oder die Hebekugel von der anderen Schale die zu leichte Ausnahmekugel. Das stellt sich bei dieser dritten Wägung heraus.

Viele Gäste

Sabine und Monika können nicht Schwestern sein, also kommt dafür nur Gerda in Frage, und sie kommt aus Dortmund. Monika kann nicht die Tante sein, also heißt sie Sabine, und so bleibt für Monika nur noch der Elternteil übrig; sie ist die Mutter der Schwiegertochter. Fritz kann nicht der Cousin sein, er ist der Onkel, mithin ist Robert das Geschwisterkind, also der Cousin. Der Onkel ist nicht aus Stuttgart, auch nicht aus Essen oder Hamburg, mithin kommt er aus Aachen. Monika kommt nicht aus Stuttgart. So also sieht's aus: Onkel Fritz kommt aus Aachen, Mutter Monika aus Hamburg, und Robert kommt aus Stuttgart, Tante Sabine aus Essen und Schwester Gertrud aus Dortmund.

Die fünf Gewichte

Wir nennen die Gewichte a, b, c, d, e, wiegen zunächst ab gegen cd, dann ac gegen bd und dann ad gegen bc. Nun sind drei Fälle zu unterscheiden. 1. Keine der Wägungen führt zum Gleichgewicht und ein Gewicht, es sei a, liegt stets auf der schwereren Waage-Seite. Dann ist a das 5-Gramm-Gewicht, e das 4-Gramm-Gewicht und mit den Wägungen b gegen c und e gegen bc kommt heraus, wie sich die übrigen drei Gewichte verteilen. 2. Keine der ersten drei Wägungen führte zum Gleichgewicht, und a lag stets auf der Schale, die sich hob. Dann ist a das 1-Gramm-Gewicht und e das 2-Gramm-Gewicht. Die nächsten Auskünfte liefern: b gegen c und b gegen ad. 3. Einmal hat sich Gleichgewicht eingestellt und bei den anderen beiden Wägungen hat a stets auf der schweren und b stets auf der leichten Seite gelegen. Dann müssen jetzt c gegen d und e gegen bd gewogen werden. Wenn Sie sich all dies ein wenig durchdenken – am besten mit ein paar Zeichnungen –, ist die Lösung dann ganz einfach.

Seite 30

Eckhead's Wortsalat

Das knifflige Silbenrätsel

1. Amerika, 2. lupenrein, 3. Lehrfächer, 4. Grundsätze, 5. Erinnerungsvermögen, 6. Mantelgeschoß, 7. Exportartikel, 8. Indiana, 9. Neunkirchen, 10. Hütelohn, 11. Engländer, 12. imponieren, 13. Talar.
ALLGEMEINHEIT

Das extra knobelige Kreuzworträtsel

A	C	H	T	L	O	S	I	G	K	E	I	T
T	H	E	O	S	P	E	N	D	E	A	N	A
T	I	C	L	A	I	E	N	B	R	U	S	T
E	N	K	E	L	U	N	I	O	N	E	T	A
N	A	N	D	U	M	D	B	A	S	T	E	R
T	R	I	O	T	R	O	S	T	T	A	G	E
A	A	S	O	L	I	V	E	R	A	T	E	N
E	E	S	S	E	N	E	N	E	R	G	I	E
T	U	E	T	E	G	R	O	S	S	I	S	T
E	D	L	E	R	E	R	L	E	B	N	E	N
R	E	I	N	E	R	D	E	N	G	A	L	A

Seite 32

Suchworträtsel

D	Y	R	U	N	E	J	V	A	L	E	N	A	D	E
A	N	A	R	O	N	O	E	L	B	A	P	S	U	L
P	E	N	T	C	A	H	O	N	R	N	T	R	E	A
H	D	N	S	Y	D	A	N	K	U	B	Y	D	R	Y
F	O	A	R	N	O	N	A	M	R	F	N	I	S	C
E	B	E	E	R	A	L	K	I	O	T	A	E	A	N
N	I	D	A	P	S	A	O	R	S	D	R	T	L	A
D	I	M	L	I	T	I	S	T	N	P	N	O	A	N
A	A	O	I	T	S	N	A	E	T	E	U	S	T	I
L	R	G	L	U	A	O	N	A	R	N	O	N	T	A
I	N	O	A	B	K	R	T	M	D	P	S	A	E	R
D	A	D	D	E	N	I	E	B	H	N	I	K	R	I
O	A	U	E	O	A	L	N	I	K	E	O	N	U	D
R	T	K	N	R	I	O	E	U	T	S	H	T	A	I
P	O	I	T	S	B	N	I	O	L	E	C	I	L	A
I	R	M	A	N	I	O	S	I	N	R	D	M	R	N
A	O	N	I	A	E	R	A	H	E	O	U	I	O	I
N	D	E	U	E	B	I	P	U	B	T	R	M	L	P
E	M	A	O	N	N	A	R	N	A	I	K	E	A	R
R	U	K	I	A	D	U	N	A	N	T	S	H	K	E
O	U	R	N	T	O	I	M	I	M	A	U	T	R	N
T	S	O	Y	A	S	R	N	R	O	N	I	A	N	D
A	T	E	L	D	B	U	H	E	B	E	U	G	E	A
D	B	R	E	N	I	T	N	E	L	A	V	A	N	T
N	O	U	N	E	M	K	I	M	O	A	U	C	A	O
A	I	R	T	S	A	U	E	I	D	O	I	N	I	R
R	P	T	A	T	R	B	L	N	R	A	R	D	N	T
I	U	S	N	J	E	N	A	I	Y	O	E	M	A	H
C	V	I	O	N	U	R	B	L	N	M	I	T	T	A
I	Y	L	N	A	I	E	F	E	O	E	A	S	I	L
A	U	I	G	M	A	R	M	L	I	N	A	J	T	O
T	E	C	I	O	E	T	A	N	Y	T	M	O	R	N
T	N	H	M	U	I	S	T	S	I	R	I	T	M	O
E	R	O	S	A	L	O	E	T	N	U	N	A	O	R
R	E	T	T	U	R	L	S	E	I	M	L	T	E	A
O	M	E	S	N	I	F	U	M	E	I	D	O	N	N
K	I	N	L	C	R	E	H	I	C	H	E	D	U	K
R	E	S	I	E	B	O	I	A	E	O	A	N	T	E
D	I	A	B	N	I	N	E	D	D	I	O	R	S	I
L	E	N	O	M	A	I	L	E	M	O	N	G	I	M

Zahlenrätsel

1. Existenz, 2. Tagedieb, 3. Unfriede, 4. Epidemie, 5. Dauphiné, 6. Eridfanus, 7. Basilika, 8. Notabene, 9. eintönig, 10. Scharade, 11. radieren, 12. Erhitzer, 13. Falstaff, 14. Portugal, 15. Attentat, 16. Telegraf.
Tapfer sein bedeutet die halbe Rettung. ▷

Spiel-Lösungen

Seite 31

Aus Opa's Rätselkiste

Rebus

1. Malerei und Musik ist in diesem Jahrhundert einheimisch geworden (1, H, e im I, S, Noten: CHGE, W, Orden) in fast allen Häusern, wo Geist und Bildung herrscht.

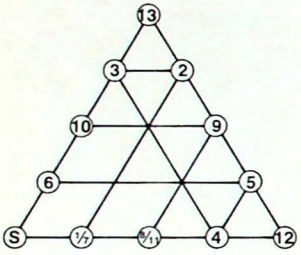
2. Treue Untertanen (drei E unter Tannen)

3. Bartholomäusnacht

4. Der Krug geht so lang (Sohl' an G) zum Brunnen (z um Brunnen) bis er bricht.

5. Danzig

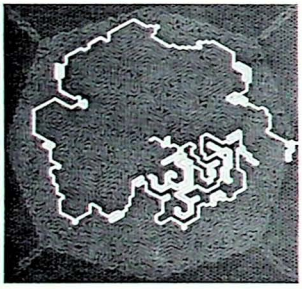
Griechisches Symbol



Das griechische Symbol läßt sich mit 13 Wendungen in einer kontinuierlichen Linie zeichnen. S = Start und Ziel.

Seite 33

Plüsch-Oktogon



Seite 37

Foto-Rätsel

1. Pfeifentabak
2. Buntstifte
3. Auto-Scheinwerfer
4. Sprechmuschel des Telefons
5. Kordstoff
6. Zigarillos
7. Blatt
8. Baumrinde
9. Salami
10. Alufolie (zerknüllt)

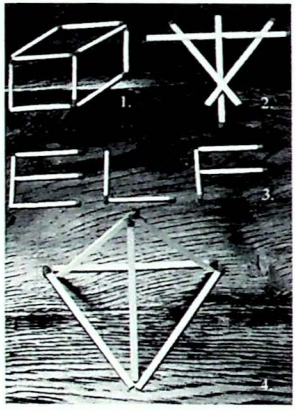
Seite 34

Schwedenrätsel

■	F	■	A	■	■	E	■	■	I	■	■	■	K	■	■	A	■	■		
M	E	E	R	W	A	S	S	E	R	W	E	L	L	E	N	B	A	D		
■	U	■	L	■	R	E	U	S	E	■	G	■	E	R	N	A	N	I		
S	E	N	E	G	A	L	■	S	■	S	E	N	I	L	■	D	■	E		
■	R	A	S	■	B	■	E	I	T	E	L	■	B	■	S	A	A	L		
■	Z	R	■	S	E	L	I	G	■	R	■	G	E	R	A	N	I	E		
■	A	B	N	E	R	■	C	■	P	U	D	E	R	■	T	■	D	■		
E	N	E	■	I	■	O	H	E	I	M	■	I	■	M	A	R	A	T		
■	G	■	P	F	O	T	E	■	R	■	M	E	R	I	N	O	■	A		
R	E	G	I	E	■	T	■	T	A	L	A	R	■	L	■	S	A	L		
■	N	■	S	■	S	E	M	I	T	■	J	■	M	A	N	E	G	E		
■	B	U	T	L	E	R	■	G	■	K	O	K	O	N	■	■	R	N		
P	O	S	E	■	K	■	L	E	I	E	R	■	R	■	B	R	O	T		
■	W	T	■	A	T	A	I	R	■	F	■	B	A	R	R	E	N	■		
■	L	E	T	H	E	■	T	■	V	I	T	A	L	■	A	■	O	F		
P	E	R	■	N	■	L	E	D	E	R	■	N	■	S	U	M	M	E		
■	■	■	S	E	N	O	R	■	R	■	P	A	R	T	E	I	■	S		
O	S	T	E	N	■	K	■	U	N	R	A	T	■	I	■	R	O	T		
■	A	■	I	■	K	A	N	N	E	■	U	■	R	E	G	A	L	■		
■	M	A	N	T	E	L	■	G	■	E	S	T	E	R	■	K	■	B		
■	A	D	E	■	R	■	G	A	R	D	E	■	M	■	A	E	R	A		
■	R	R	■	L	A	B	O	R	■	I	■	S	I	E	D	L	E	R		
R	I	E	G	E	L	■	K	■	A	T	L	A	S	■	D	■	G	O		
■	T	S	■	G	A	L	A	■	S	I	E	L	■	T	A	K	I	N		
■	E	S	R	A	■	E	R	A	T	O	■	T	E	A	■	A	M	I		
■	R	E	A	L	I	S	T	■	A	N	D	A	L	U	S	I	E	N		

Seite 41

Thekenspiele



4. Legen Sie zwei Zündhölzer mit den Köpfen zusammen und zünden Sie beide an. Sofort wieder auspusten. Die Köpfchen sind nun zusammengebacken. Stellen Sie beide mit der verschweißten Spitze nach oben auf den Tisch und lehnen Sie ein drittes Zündholz dagegen, so daß eine Pyramide entsteht. Mit den drei übrigen Hölzchen bilden Sie die Grundlinien der Pyramide – fertig sind die vier gleichseitigen Dreiecke.

Seite 42/43

Drudeln

1. Dicker Mann raucht Pfeife in weichem Bett

2. Ehemann, wie ihn seine Gattin beim Frühstück sieht

3. Reiche Sardine mit Privatbüchse

4. Büstenhalter für Picasso-Modell
Wer diesen Drudel auf den ersten Anhieb richtig errät, hat einen hochentwickelten Sinn für abstrakte Kunst.

5. Posaunenblasender Mann in Telefonkabine
Wer diesen Drudel auf den ersten Anhieb identifiziert, ist ohne Zweifel ein geborener Musiker. Eine weitere Lösung drängt sich auf, wenn man die Zeichnung auf den Kopf stellt. Es wird dann daraus ein:
Posaunenblasender Zwerg in Telefonkabine
Und wenn Sie diesen wahrhaft vielseitigen Drudel seitwärts drehen, gegen den Uhrzeiger, dann heißt er:
Toter Posaunist

6. Unerfahrener Schlangenbeschwörer
Dieser überaus lehrreiche Drudel zeigt, wie eng sich die Beziehung zwischen Mensch und Tier gestalten kann. Moral des Drudels: Schlangenbeschwören ja – aber auch das mit Maß!

7. Zum letzten entschlossener Wurm beim Überqueren einer Rasierklinge

8. Schlange geht eine Treppe hinunter

9. Mexikaner fährt Kleinwagen (Flugaufnahme)
Dringliche Frage an die Auto-Fachleute unter unseren Lesern: „Wie schnell kann er fahren, ohne seinen Sombrero zu verlieren?"

10. Kamel vor einer Pyramide

11. Alter Reißverschluß mit nur einem Zahn

12. Esel mit Ohrringen (Teilansicht)

13. Skisprung (vom Springer aus gesehen)

14. Schmollendes Elefantenpaar
Wer diesen Drudel lange genug betrachtet, wird entweder Augenschmerzen kriegen und ins Bett gehen oder aber freudig entdecken, daß es auch die Teilansicht einer Dame mit ausgestreckten Armen sein könnte. Die Lösung würde dann lauten:
Mannequin beim vorführen von Odo-Ro-No

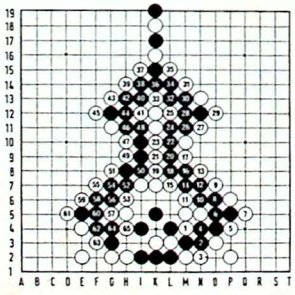
15. Mann im Smoking fuhr im Aufzug und hielt sich zu nahe bei der automatischen Tür auf

Seite 44

Schach

1. Se7! Die wichtigsten Abspiele: 1.–, Kxe72. De6+, Kd8 (Kf8) 3. Sf7 (Df7) matt. 1.–, Kxg5 2. Df5+, Kh4 (Kh6) 3. Sg6 (Dg6) matt. 1.–, Kg7 2. Dh8+ !!, Kxh8 3. Le5 matt.

Go-Aufgabe



Mit der hübschen Lösungsfigur, einer Laterne, sei ein Beitrag zum Karneval gegeben. Die Aufgabe ist einer Berufsmeister-Aufgabensammlung entnommen. Der Profi soll diese Art von Aufgaben nur mit den Augen lösen, wir aber benutzen selbstverständlich das Brett. Die in der Aufgabe lose und scheinbar zufällig aufgestellten Steine erlauben eine mehrfach umgelenkte Treppe. Man stelle sich den Beginn einer Treppe vor, die nicht umgeleitet wird. Sie endet unweigerlich am Rande. Aufbauen und ausprobieren! Ebenso sollten versuchsweise Steine beiderlei Farben in den Weg der Treppe gestellt werden.

Seite 45

Gewußt wie und warum

1. Je größer der Temperaturunterschied, desto rascher der Wärmeverlust des wärmeren Mediums – dieses Naturgesetzes wegen ziehen wir im Winter einen dickeren Mantel an als im Frühjahr. Und aus diesem Grund ist es ratsam, zuerst die Sahne in den Kaffee zu gießen und dann zum Telefon zu gehen. Denn die Sahne senkt die Kaffee-Temperatur, mithin wird die Temperaturdifferenz zwischen Getränk und Umgebung geringer, also der Wärmeverlust verlangsamt.

2. So kann man sich helfen: Den schon in der Backröhre backenden Kartoffeln wird die neue durchbohrt zugesellt. Die kluge Hausfrau nämlich hat einen dicken Nagel durch diese Kartoffel getrieben. Er leitet die Hitze ins Innere und sorgt so dafür, daß die Backzeit aufgeholt wird. Es funktioniert wirklich, aber vergessen Sie nicht, den Nagel wieder herauszuziehen, ehe Sie die Kartoffeln servieren.

3. Wenn das untere Ende des Thermometers aufgeheizt wird, ist es zunächst die Glaswand, die die Hitze zu spüren bekommt. Sie dehnt sich darum aus, und aus diesem Grund fällt die Quecksilbersäule zunächst für einen Augenblick, ehe sie sich infolge der Wärme auszudehnen beginnt.

4. Es ist richtig: Die Massenanziehung zwischen Sonne und Mond ist mehr als doppelt so groß wie die zwischen Erde und Mond. Daß der Mond uns dennoch nicht fortfliegt liegt daran, daß der Mond mit unserem Planeten die Sonne umkreist, also wie die Erde durch die Zentrifugalkraft von der Sonne entfernt gehalten wird.

5. Wie lange Sie auch immer Ihren Toast toasten – das Brot enthält immer noch eine Menge Wasser und darum auch Wasserdampf. Der schlägt sich auf dem kalten Teller nieder – er kondensiert.

6. Dümmer läßt es sich kaum anstellen. Wasser ist ein guter Wärmeleiter, darum wird das feuchte Tuch, im Gegensatz zum trocknen, augenblicklich sehr heiß.

7. Die Flasche wird möglichst weit vom Wasserhahn, also möglichst tief darunter, gehalten. Denn die Geschwindigkeit des Wassers nimmt beim Fall zu; pro Zeiteinheit aber muß auf dem Fallweg stets die gleiche Wassermenge an einem beliebigen Punkt vorbeifallen, nämlich die Menge, die während einer solchen Zeiteinheit den Hahn verläßt. Darum verdünnt sich mit zunehmender Geschwindigkeit der Wasserstrahl. Just das wird hier ausgenutzt, weil ein dünner Flaschenhals leichter von einem dünnen als von einem dicken Strahl passiert wird.

8. Beim Anfahren ergeht es der Luft nicht anders als den Fahrgästen – sie wird nach hinten gedrückt. Dadurch entsteht im Auto eine ungleiche Luftdruckverteilung, ein Druckanstieg in Richtung Fahrzeugheck. Der Ballon reagiert darauf: Er bewegt sich in Richtung des Druckgefälles, also nach vorne, und da behindert er den Fahrer.

Spiel-Lösungen Findex

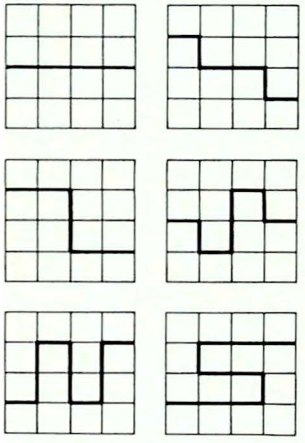
Seite 16/17

Papier-Spielereien

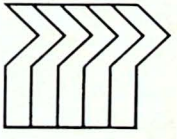
Zerlegungs-Weltrekorde
Die Zahlen geben die Anzahl der Teile an.

	Dreieck	Quadrat	Fünfeck	Sechseck	Siebeneck	Achteck	Neuneck	Zehneck	Zwölfeck	Gleichmäßiges Kreuz	Lateinisches Kreuz	Malteserkreuz
Quadrat	4											
Fünfeck	6	6										
Sechseck	5	5	7									
Siebeneck	9	9	11	11								
Achteck	8	5	9	9	13							
Neuneck	9	12		14								
Zehneck	8	8	10	9	13	12						
Zwölfeck	8	6		6								
Gleichmäßiges Kreuz	5	4	7	7	12	9		10	6			
Lateinisches Kreuz	5	5	8	6	12	8		10	7	7		
Malteserkreuz		7		14						9		

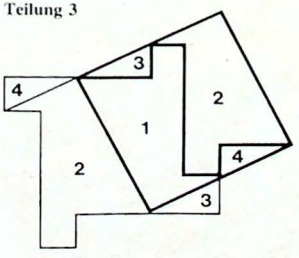
Teilung 1
Es gibt sechs Möglichkeiten, ein 4 mal 4 großes Quadrat zu teilen. Bei einem 6 mal 6 großen Quadrat sind es 255 und bei einem 8 mal 8 großen Quadrat 92 263 Möglichkeiten.



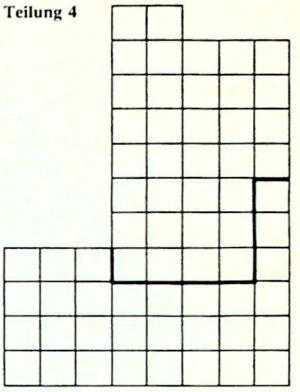
Teilung 2



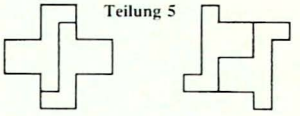
Teilung 3



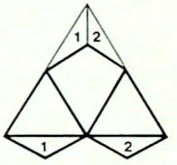
Teilung 4

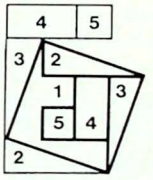


Teilung 5



Teilung 6





Teilung 7

Seite 49

Firmenzeichen

1. Vereinigte Versicherungsgruppe
2. Opel
3. Sparkasse
4. Initiative „Geschützter leben"
5. Etienne Aigner
6. Hitachi
7. Karstadt
8. Lloyd-Versicherungen
9. Coca-Cola
10. Lufthansa
11. Ford (Auto)
12. Alfa Romeo (Auto)
13. SEL
14. Mercedes-Benz
15. Drogisten (Vereinigung)
16. Seidensticker (Hemden)
17. Eurocard
18. Quick (Zeitschrift)
19. Unilever
20. Hessischer Rundfunk (TV)
21. Parker (Stifte)
22. Fischer Taschenbücher
23. Holiday-Inn
24. Olympisches-Münzprogramm-Moskau '80
25. boco-Berufskleidung
26. Kodak
27. Philips
28. Pardon (Zeitschrift)
29. Rugenberger-Mühle (Brot)
30. Arbeitsamt

Im folgenden Register stehen die wichtigsten Spiele und Themen aus den Heften 3, 4/5, 6/7, 8/9, 10/11 und 12/1. Ständige Rubriken wie Krimi, de Bono, Spielzeit, Klassiker und Taschenrechner-Spiele wurden nicht aufgenommen.

Die Bedeutung der Buchstaben: (A) = Artikel, (B) = Buch, (!) = Interview, (K) = Spiel-Kritik, (M) = Mein Spiel, (T) = Test, (W) = Wer war's.

Übrigens nehmen wir gern Vorschläge an, wie wir den „Findex" künftig ausbauen, verbessern, umfangreicher oder knapper gestalten können. Zum Beispiel getrennte Auflistung für Spiele, Denken, Interview, Test . . .? Kennzeichnung von Spielen aus der Spiel-Wiese und auch aus der Spielkritik?

Gute Vorschläge, die wir übernehmen, werden mit Spielen belohnt. Der Rechtsweg muß dabei natürlich ausgeschlossen bleiben. Wir freuen uns sehr auf zahlreiche Zuschriften. Wer suchet, der wird auch findexen!

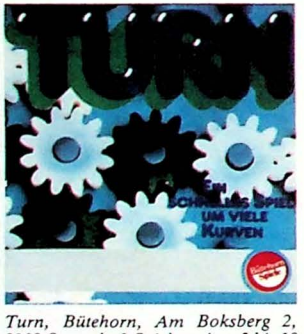
Acquire 1
Alaska (A) 12/1
Alcazar (K) 12/1
Astro 12/1
Astrologie 10/11
Astro-Sand 6/7
Autorennen 4/7
Batikspiele 4/5
Bauernmalerei (A) 10/11
Becherspiele 8/9
Bierbörse (A) 10/11
Bierdeckel-Schnappen 4/5
Bierdeckelskat 6/7
Bluffen (T) 8/9
Boggle (K) 8/9
Boule und Boccia (A) 8/9
Brot und Spiele (A) 8/9
Carell-Spiele (B) 6/7
Carrom (A) 3, (A) 6/7
Chicago 3
Cluedo (A) 4/5
Conquistadores 4/5
Data Man 3
Denkspiele (B) 6/7
Deine Geschichte (A) 10/11
Die Spiele der Geishas 12/1
Diplomacy (A) 3
Disk 6/7
Domino (A) 12/1
Drachen (A) 8/9
Dungeons & Dragons (A) 6/7
Dykade (K) 10/11
Egghead 12/1
Eisenbahnspiele (A) 8/9
Fadenspiele (B) 6/7
Family-Tennis 6/7
Fang den Hut 8/9
Fanorona (A) 6/7
Feudal 6/7
Flip-Flop (M) 8/9
Flugschau 4/5
Foto-Rätsel 12/1
Freude am Kartenspiel (B) 10/11
Gimel 10/11
Glasmalerei (A) 3, 4/5
Go B 3, (A) 4/5
Gruppen-Mastermind 6/7
Guter Verlierer (T) 3
Hamburger SV (!) 10/11
Hase und Igel (A) 3
Hex 8/9
Hexeneinmaleins (A) 3
Hinterglasmalerei (A) 6/7
Hobby-Computer (A) 10/11
Hoffmann, Rudi (!) 4/5
Ingenuity 4/5
Intel-Lectric 8/9
Invasion 3
Jass (A) 4/5
Journalisten-Test 10/11
Jule 4/5
Kalaha (A) 6/7, 8/9
Immanuel Kant (W) 12/1
Knobeln 3
Kreatiefpunkt (A) 4/5, 6/7
Kugelblitz (K) 8/9
Kühe und Leoparden 10/11
Kuhschwanz 4/5
Kupferstichspiel 10/11
Labyrinthe (A) 3
Lenin (W) 6/7
Magische Quadrate (A) 8/9
Mah-Jongg (A) 4/5
Matrix 6/7
Mauseloch 8/9
Maxi Mikado 4/5
Merlin 8/9
Milchstraße (K) 10/11
Miniplays 3
Mini-Rommé 3
Minispiele 3
Minister (A) 6/7
Monopoly-WM (A) 3
Mozart, W.A. (W) 4/5
Napoleon (A) 4/5
Nervenkitzel 8/9
Neutron (M) 3
Numeri (K) 12/1
Optimist (T) 4/5
Papierflieger 12/1
Patiencen (B) 8/9
Playissimo (K) 12/1
Penalty 12/1
Pin-up-Karten (A) 4/5
Pochen (A) 3
Prärie (A) 4/5
Pückler, Fürst von (W) 8/9
Puzzle (A) 3
Puzzle-Party 6/7
Randolph, Alexander (I) 3
Raummühle 6/7
Riesen-Zauberkarten 8/9
Rumikub 12/1
Samba (A) 3
Schach (B) 4/5
Schach dem Computer (A) 8/9
Schach für 3 12/1
Schiffe versenken 4/5
Schlachtgetümmel (A) 6/7
Schlag den 8er 12/1
Schleiche schlau 10/11
Schul der Rechtenden 8/9
Senso (K) 10/11
Shogun (A) 6/7
Skirrid 8/9
Solitaire 10/11
Sommerspiele (A) 6/7
Spears-Reisespiele 12/1
Spiel mit (A) 10/11
Spiel ohne Sieger (A) 10/11
Spiel-Auktion 10/11, 12/1
Spiele für Wartezeiten (B) 8/9
Spiel des Jahres (A) 12/1
Spiele um 1800 (A) 4/5
Spielkartensteuer (A) 6/7
Stop (K) 12/1
Stratego (K) 8/9
Supervogel 10/11
Tabu 10/11
Take over 12/1
Tangram 3
Tarock (A) 8/9
Tarot 10/11
Tipp Kick (A) 4/5
Tolstoi, Leo (W) 10/11
Twixt (A) 8/9
Ultra 3
Ur-Spiel (A) 6/7
Venture (K) 8/9
Verlies (A) 4/5
Verflixte 12 (K) 10/11
Video-Computer 6/7
Videoplay 3
Voltaire (W) 3
Weißer Hai (M) 6/7
Wettlauf (M) 4/5
Wippels 3
Wolf und Schafe 10/11
Würfeleien 6/7
Zaster (A) 3
Zauberkästen (A) 12/1
Zone X 8/9

TURN

Verzahnte Zahnräder

Wer auch nur ein bißchen Verständnis für Mechanik hat, der kann sich der Faszination von Zahnrädern kaum entziehen. Es ist deshalb auch kein Wunder, daß die Frage, wie herum sich ein weit entferntes Zahnrad drehen wird, wenn man auf der anderen Seite einer Übersetzung etwas in Bewegung setzt, immer wieder in Rätselbüchern auftaucht. Und komplizierte Zahnradstrukturen werden selbst in Intelligenztests verwendet.

Aber es muß ja nicht gleich so kompliziert sein. Man kann ja auch nur ein bißchen am Zahnrad der Zeit herumspielen wollen. Dazu verhilft Turn. Das Spielfeld besteht aus 48 Noppen, die als Achsen für zwei Sätze zu je acht Zahnrädern dienen. Zunächst werden diese an den Rändern aufgesteckt; helle hüben, dunkle drüben. Abwechselnd darf jeder eines der Räder auf eine benachbarte Achse versetzen. Bis schließlich die hellen und die dunklen Zahnräder ohne Lücke verbunden sind. Dann kommt die Entscheidung. Ein bestimmtes, besonders gekennzeichnetes eigenes Rad muß dann gedreht werden. Und zwar so, daß das entsprechende Rad der gegnerischen Farbe sich nur in der Richtung eines eingepreßten Pfeils bewegt. Ist doch ganz einfach, meinen Sie? Na, dann drehen Sie mal! Aber nicht falsch herum!



Turn, Bütehorn, Am Boksberg 2, 3203 Sarstedt; 2 Spieler, circa 5 bis 10 Minuten Spieldauer, circa 9,95 Mark

DAS GROSSE BUNDESLIGAGESCHÄFT

Taktieren mit Fußballern und Trainern

Wer wünscht es sich nicht, auch einmal im großen Fußballgeschäft mitmischen zu können? Spieler kaufen und verkaufen, Trainer anstellen und feuern. Hei da prasselt das große Geld!

Fußball-Bundesliga, das große Geschäft, 2 bis 4 Spieler, Klee-Spiele, L. Kleefeld & Co, Nürnbergerstr. 129, 8510 Fürth, circa 29 Mark

Im Spiel würfelt man sich im Kreis um ein Fußballfeld herum. Durch geschicktes Taktieren kann die eigene Mannschaftsstärke aufgebaut werden; die Stärke entscheidet über Sieg, Unentschieden oder Niederlage.

Das Ziel ist es, den obersten Platz auf der Punktetabelle zu erobern. Und bei Gleichstand entscheidet, wer am meisten Geld in die Vereinskasse bringen konnte.

DAS BUCH DER SPIELE

Schneller Ideengeber

Es gibt zu wenig Spielebücher: Umfassende Informationsquellen, in denen man schnell Anregungen findet, wenn die Familie oder ein paar Freunde plötzlich Lust zum Spielen bekommen. Und so begrüßt man dankbar jede Neuerscheinung.

Das „Buch der Spiele" ist ein solches Kompendum, das viele Vorschläge und Ideen liefert.

Party- und Gesellschaftsspiele, Problemspiele und viele Denksportaufgaben sind ebenso ergiebig wie problemlos zu genießen. Gleiches gilt auch für Kartenspiele einschließlich Patiencen und amüsanter Zaubertricks mit Karten.

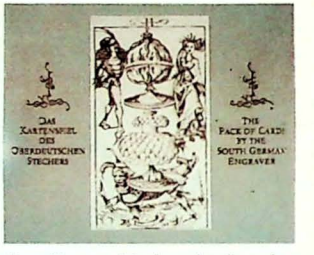
Großzügig sollte über die Schwächen im Bereich der Brettspiele hinweggesehen werden. Dort merkt man nämlich schnell, daß es sich nicht um eine Originalausgabe oder wenigstens eine überarbeitete und auf dem neuesten Stand des Marktes angepaßte Ausgabe handelt. Denn mehr als die Hälfte der dort beschriebenen Spiele sind längst nicht mehr auf dem Markt erhältlich.

Das Buch der Spiele, Manfred Pawlak-Verlag, 16,80 Mark

Trotzdem: Eine wertvolle Bereicherung im Bücherbord eines Spielefans.

DAS KARTENSPIEL DES OBERDEUTSCHEN STECHERS

Begehrtes Sammelobjekt



Das Kartenspiel des oberdeutschen Stechers, Faksimiledruck im Heimeran-Verlag, Postfach 40 08 24, 8000 München 40, circa 58 Mark

IvS oder LvS kann man aus der Signatur der etwa fünfhundert Jahre alten Karten herauslesen. Doch wer sich hinter diesem Zeichen verbirgt, wer der Kupferstecher war, dessen Karten ein halbes Jahrtausend überlebt haben, das läßt sich heute nicht mehr rekonstruieren. Und so trägt die Faksimileausgabe der Karten schlicht den Titel „Das Kartenspiel des oberdeutschen Stechers".

Der Heimeran-Verlag hat es sich schon seit längerem zur Aufgabe gemacht, wertvolle alte Kartenspiele in aufwendiger, qualitativ hervorragender Faksimilierung herauszubringen. Da die meisten dieser Reprints nur in einer

kleinen nummerierten Auflage erschienen, wurden sie rasch zum Sammelobjekt.

Das Kartenspiel des oberdeutschen Stechers wurde der Kunstsammlung in Weimar entnommen. Es ist fast komplett – nur drei Karten fehlen. Doch hier konnte das Britische Museum in London helfend eingreifen, so daß die kleine Kassette ein komplettes historisches Spiel enthält.

Eine kleine, liebevoll gestaltete Broschüre bettet das Spiel in seinen historischen Rahmen ein.

MICKY-MAUS-SPIELKARTEN

Nach Kinder-Geschmack

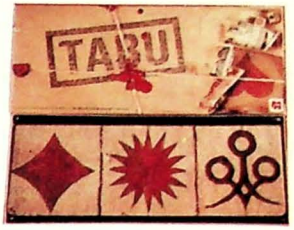
Goofy als Joker und Donald als Kreuz-Bube. Wenn schon Walt-Disney-Kitsch, dann richtig.

Begleitet werden die 2 mal 55 Blatt von einem Regelheftchen mit 24 Kartenspielen, die Kinder beherrschen. Für Rommé, Canasta und Samba ist ein zusätzliches Regelheft da.

Micky-Maus-Spielkarten, F.X. Schmid, Postfach 326, 8000 München 2, circa 12,40 Mark

TABU

Es geht um (Papier-) Geld



Tabu, Jumbo-Spiele, Hausemann und Hötte, Kromboomssloot 57, Amsterdam, circa 15 Mark

Warum soll eigentlich ein reines Glücksspiel plötzlich tabu sein? Und wenn es nicht tabu sein soll – was soll dann der Titel?

Das Spiel selbst ist nämlich recht amüsant. Beliebig viele Spieler können mitmachen. Sie werden zunächst mit einem ansehnlichen Batzen Geld ausgestattet. Gesetzt wird auf einem besonders hübschen kleinen Spielfeld, bei dem sich der Hersteller noch die Mühe gab, die Rückseite mit einem Antiquiertem Tapetenmuster so sorgfältig zu bedrucken, als sei's das eigentliche Spielfeld.

Der Plan ist in sechs Flächen aufgeteilt, auf denen alle Spieler – bis auf einen – ihre Einsätze plazieren können. Der eine, der übrig blieb, ist für diese Runde der Bankhalter, der mit seinem ganzen Vermögen (Spielgeld) antritt. Er würfelt drei Würfel mit Bildzeichen, und dann wird ausgezahlt oder kassiert. In der nächsten Spielrunde ist ein anderer Spieler an der Reihe, Bankhalter zu spielen und zu würfeln. Wer bankrott ist, scheidet aus.

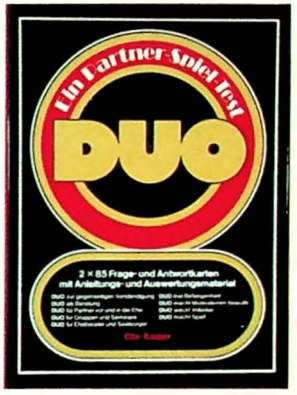
Seinem Titel macht das Spiel nur dann alle Ehre, wenn man um echtes Geld spielt. Dann ist es wirklich ein verbotenes Spiel: Tabu eben.

DUO

Kommunikative Selbsterfahrung

Duo nennt sich im Untertitel „Ein Partner-Spiel-Test". Doch der Spielcharakter steht hier nicht im Vordergrund.

Duo gibt Anleitungen zur Selbsterfahrung, aber auch zur Erkenntnis der Ansichten, der Motivationen und der Grundeinstellungen des Partners. Der Herausgeber ist der religiös stark engagierte Kaiser-Verlag. Und so



Duo von Dr. Helmut Harsch, Chr. Kaiser-Verlag, Postfach 509, 8000 München 43, 34 Mark (nur direkt über den Verlag zu beziehen)

wundert es nicht, daß das Spiel vorrangig in der Hand des Pfarrers als „Spielleiter" gesehen wird und daß mit diesem Fragenpaket vor allem junge Leute, die gerade geheiratet haben oder kurz davor stehen, angesprochen werden sollen.

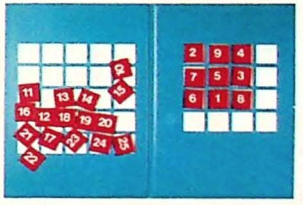
Duo ist sehr nahe dem Wesen des ursprünglichen Spiels angesiedelt. Spiel heißt Kommunikation, und ein Spiel, das Anregungen gibt, das Gesprächsstoff aufwirft, das Fragen auslöst, ist ein kommunikatives Spiel. So verstanden ist Duo mehr als nur eine gedankliche Turnübung für kirchentreue Brautleute. Duo gibt Denkanstöße.

MAGISCHE QUADRATE

Musterhafte Zahlenparade

Wer einmal damit angefangen hat, der versucht es immer wieder: die Faszination eines magischen Quadrats ist groß.

Dazu verhilft das Ravensburger-Magnet Spiel. Es steckt, zusammengeklappt wie ein Reisepaß, in einer Plastikhülle. Innen findet man auf einer dicken Folie die vorgestanzten Zahlen von 1 bis 25. Sie haften magnetisch auf dem Untergrund. So kann man sich leicht und problemlos überall, sei es in der Bahn, am Strand oder auch im Bett dem hübschen Zahlenspiel hingeben.



Magische Quadrate, Otto Maier-Verlag, Marktstr. 22–26, Geduldspiel für 1 Person mit einer Variante für 2 Spieler, circa 9,95 Mark

Spiel-Börse

Kostenlose Privatanzeigen

Sie schreiben Ihren Anzeigentext mit Schreibmaschine oder in Druckbuchstaben deutlich auf und schicken diesen an: „Spiel"-Verlag, Anzeigenabteilung, Postfach 10 57 09, 2000 Hamburg 1. Redaktionsschluß ist circa sieben Wochen vor Erscheinen der neuen Ausgabe.

VERKAUF

Verkaufe: Viadukt, Jag Schlag, Knobello, Globetrotter, Tramp, Quadriga, Troke, Dreh mich um, Solo. Chiffre 2-3/4/286.

SPIELEKLUBS, VEREINE

Fantasy-Spiele. Erster Deutscher Fantasy-Club e.V., Postfach 13 71, 8390 Passau. Im EDFC wird das selbstentwickelte Fantasy-Spiel „Armageddon" gespielt, das eine gesamte Fantasy-Welt simuliert. Auch andere Fantasy-Spiele wie zum Beispiel Rollenspiele amerikanischer Herkunft werden beim EDFC durchgeführt. Informationsheft über den Verein und seine Publikationen gegen 0,60 Mark Rückporto.

*

Möchten Sie mit Gleichgesinnten unseren umfangreichen, ständig wachsenden Bestand an interessanten Spielen ausprobieren? Die Mitglieder der beiden Münchner Spielekreise des Krone-Club e.V. freuen sich über jedes neue Mitglied! Schreiben Sie an unser: „Postfach 500164, 8000 München 50".

SPIEL-PARTNER

Raum Düsseldorf/Ratingen: Spielpartner für 3M-Spiele und ähnliches gesucht. Kontaktaufnahme unter Chiffre 2-3/1/403.

*

„Tour de France". Ich habe ein Spiel „Die Tour" entwickelt. Taktik und Glück halten sich darin die Waage. Alle Momente eines richtigen Etappenrennens sind berücksichtigt. Zum Beispiel: Spitzengruppe, Hauptfeld abbremsen, Zeitfahren, Sprinten, Zeit in Minuten und Sekunden für jeden Fahrer. „Die Tour" wurde im Freundeskreis schon oft erprobt. Ein Prototyp ist vorhanden. Um das Spiel herauszubringen suche ich noch Interessenten als Partner. Chiffre 2-3/2/1000.

*

Suche Brettspiel „Der Pate" in „Geigenkasten"-Verpakkung, außerdem Spielpartner für Taktik-Spiele im Raum Kassel. Martin Ebel, Hekkerstr. 34, 3500 Kassel, Telefon: 05 61/2 72 57.

*

Raum Heidelberg / Ehepaar 38 / 35 (zwei kleine Töchter) mit großer Spielothek sucht Spielpartner. Telefon: 06223 / 40103.

VERSCHIEDENES

Diplomacy per Post; vervielfältigte Zeitschriften zum Selbstkostenpreis (deshalb keine Probenummern) mit Informationen über engl./amerik. Simulationsspiele: Walter-Luc Haas, Postfach, CH-4024 Basel 24, Schweiz (bitte Rückporto beilegen).

*

Wer hat die in „Spiel"-Heft 8/9 beschriebenen Eisenbahnspiele „C&O/B&O" und „Western" und kann sie mir leihweise (zum Nachbau) zuschicken? Chiffre 2-3/3/7400.

*

Zu Besuch bei Altenburgs Königen, bebilderter Reisebericht über „1000 Jahre Altenburg". Neues vom Spielkartenmuseum, Skatgericht, Spielkartenherstellung, Altenburger Skatturnier und Skatdenkmal, 18 DIN-A 4-Kopien gegen vier Mark in Briefmarken. Spielregelbüchlein aus Altenburg für 33 verschiedene Spiele, 288 Seiten für drei Mark. Spielkartensammler fordern Tauschkatalog an bei: Skatheimat Rudolf Schleich, Postfach 21 21, 6450 Hanau 1.

*

Wirtschafts- und andere Erwachsenen-Spiele (zum Beispiel Executive Decision, Anno 4000, Sleuth) können Sie per Post in einer Amateur-Zeitung (zum Selbstkostenpreis) spielen, wenn Ihnen die Spielpartner fehlen. Knut-M. Wolf, Schäferkampsweg 27, 2359 Henstedt-Ulzburg 3.

Geschäftsanzeigen

Ihre gewerbliche Kleinanzeige kann mit Namen oder Chiffre versehen werden. Eine Zeile (das sind etwa 28 Buchstaben; Leerstellen zählen wie ein Buchstabe) kostet DM 8,–. Die Chiffregebühr beträgt DM 3,–. Dazu kommt die gesetzliche Mehrwertsteuer (derzeit 13 %). Redaktionsschluß ist circa sieben Wochen vor Erscheinen der Ausgabe.

Sie schreiben Ihren Anzeigentext auf und rechnen den Preis aus. Diesen Betrag können Sie auf das Konto 6 206 281 bei der Dresdner Bank Hamburg, BLZ 200 800 00, oder auf das Postscheckkonto Hamburg 105 532-209 überweisen. Schicken Sie dann Ihren Anzeigentext zusammen mit dem Zahlungsbeleg (oder einem Verrechnungsscheck) an: „Spiel"-Verlag, Anzeigenabteilung, Postfach 10 57 09, 2000 Hamburg 1.

Bücherkatalog „Spiel und Theater" kostenlos bei: PUPPEN & MASKEN, Eppensteiner Str. 22, 6000 Frankfurt 1, Telefon 72 20 83.

*

Über 1000 US/UK-Simulationsspiele / Regeln zum US/UK-Originalpreis: Europa-Hobbies, Postfach, CH-4024 Basel (Schweiz); Preisliste 2 Mark, 16 Seiten.

Wer bietet mehr?

Unsere „Spiel-Auktion" geht in die dritte Runde. Wie Sie wissen, geht es darum, wie die Dame im Schach über die Matrix zu ziehen und drei möglichst lange Wörter zu finden, die im Duden oder in der Brockhaus Enzyklopädie als Stichwort verzeichnet sind. Die detaillierten Spielregeln finden Sie im Heft 10/11 und 12/1. Als Preise winken ein Wochenurlaub für zwei Personen, der Schachmikrocomputer „Boris Diplomat" und das Elektronikspiel „Merlin".

U	I	Z	N	W	R
S	F	A	P	G	C
N	L	R	T	S	E
K	N	D	O	N	L
V	E	B	T	A	R
E	T	M	I	E	H

Der gegenwärtige Stand ist:

Zum ersten!

Am meisten haben bisher geboten:

1. Gerd Hein, Schwienau
   27 + 26 + 26 = 79 Punkte
2. Erich Hoffmann, Sindelfingen
   27 + 27 + 24 = 78 Punkte
3. Werner Wittich, Marburg
   27 + 27 + 24 = 78 Punkte

Wer bietet mehr?

Impressum

„Spiel" erscheint 2-monatlich im Spiel-Verlag, Kattrepel 10, Postfach 10 57 09, 2000 Hamburg 1, Telefon: 040/33 67 51, Telex: 02 162 603. Herausgeber: Gerhard Sondermann. Redaktion: Constanze von Loesch. Freie redaktionelle Mitarbeiter: C. D. Grupp, W. Luc Haas, Dr. Gilbert Obermair, Bernward Thole, Tom Werneck. Gestaltung: Heidi Biedermann, Uta Brandl. Objektleitung: Christina Finck (verantw. für Anzeigen). Es gilt Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 1. 1. 1979. Nachdruck nur mit Genehmigung des Verlages. Konto: Dresdner Bank AG, Hamburg 6206281 (BLZ 200 800 00). Vertrieb: IPV Inland Presse Vertrieb GmbH, Wendenstraße 27, 2000 Hamburg 1. Abonnement: Vorzugspreis Inland DM 39,00, inkl. MwSt. Europ. Ausland DM 39,00 zuzügl. DM 7,20 Porto. Spiel-Material: „Das Spiel", Claus Voigt & Co, Hamburg. Satz und Druck: Karl Neef GmbH & Co., Wittingen. Für „Scrabble", „Superhirn" sowie einige andere in dieser Zeitschrift genannten Spiele sind Warenzeichen für die jeweiligen Herstellerfirmen eingetragen. Alle in diesem Heft genannten Preisangaben sind unverbindliche Richtpreise.

Wir schenken Ihnen den Kugelschreiber, wenn Sie zwei Minuten über den Vorwärts nachdenken.

Wenn Sie den Vorwärts noch nie gelesen haben, aber aus siebter Hand wissen, daß er feuerrot, doppelantischwarz, der Bayernkurier der Linksdraußen, alles in allem also eine sehr zweifelhafte Sache ist, dann sollten Sie jetzt noch etwa anderthalb Minuten investieren. Es könnte nämlich sehr gut sein, daß Sie dann zu einer Wochenzeitung finden, die politisch, gesellschaftlich und kulturell gesehen eine bisher noch ungeahnte Alternative bietet.

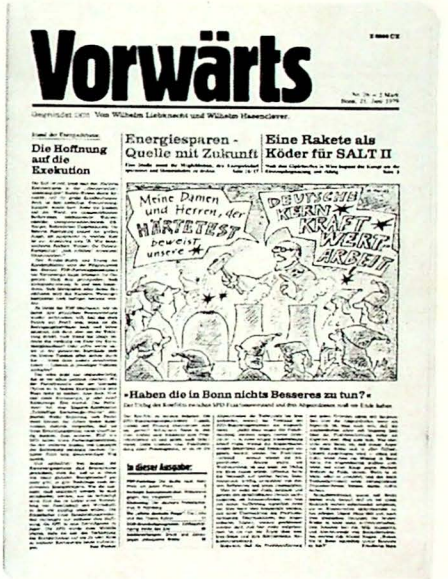
Der Vorwärts versteht sich nicht als die wöchentliche Ausgabe des Großen Brockhaus. Wir halten auf Kürze und Bündigkeit. Ein Vorwärts-Artikel differenziert, aber er schweift nicht so weit ab, daß Sie nach Lektüre unserer Zeitung an geistiger Verstopfung leiden.

Die politische Perspektive, unsere Nähe zu den Gedanken der deutschen Sozialdemokratie ist deutlich.

Wenn Sie diese Perspektive teilen und den Verdacht nicht loswerden, zwischen Ihren gewohnten Zeitungsseiten gebe es zuviel Chloroform, dann kann ein wacher Vorwärts Ihnen interessante Entscheidungshilfen für Ihr gesellschaftspolitisches Bewußtsein bieten.

Selbst aber wenn Sie den ganzen Tag politische Arbeit leisten und mal am Abend nichts mehr von Politik wissen wollen, lohnt es sich, den Vorwärts durchzublättern. Buchrezensionen, Filmbesprechungen, Reportagen von aktuellen Veranstaltungen – auch das ist der Vorwärts. Was es allerdings nicht gibt, sind Wetterberichte, Kreuzworträtsel, Gebrauchtwagenmarkt. Was es ferner nicht gibt, ist Klatsch. Seicht wäre zwar leicht, bringt aber nicht vorwärts.

Wenn Sie jetzt auch nur das leiseste Gefühl haben, vielleicht doch einmal Ihre Einstellung zu unserer Wochenzeitung zu überprüfen, dann schicken Sie uns bitte den Coupon.



Vorwärts

Die Hoffnung auf die Exekution

Energiesparen - Quelle mit Zukunft

Eine Rakete als Köder für SALT II

Meine Damen und Herren, der HÄRTETEST beweist unsere DEUTSCHE KERN KRAFT WERK ARBEIT

»Haben die in Bonn nichts Besseres zu tun?«

In dieser Ausgabe:

Womit wir endlich beim Kugelschreiber wären. Den bekommen Sie und behalten Sie, völlig unabhängig davon, ob Sie den Vorwärts für ein Jahr lesen wollen oder nur drei Wochen lang die kostenlose Probe machen.

COUPON

Bitte einsenden an: Neuer Vorwärts Verlag, Postfach 200910, 5300 Bonn 2

Schicken Sie mir drei Wochen lang kostenlos und unverbindlich den Vorwärts. Wenn Sie danach (innerhalb von 10 Tagen) nichts von mir hören, erhalte ich den Vorwärts wöchentlich zum Preis von DM 84,– pro Jahr.

Gleichzeitig bekomme ich
- ◯ den Kugelschreiber, Goldplaque, 4 Farben, als Lohn fürs Nachdenken.
- ◯ Oder die Zeitungs-Stange, die den Vorwärts hält.
- ◯ Oder noch lieber das Strauß-Wehner-Rededuell.

(Bitte Zutreffendes ankreuzen)

Name _____

Straße _____

Ort _____

_____

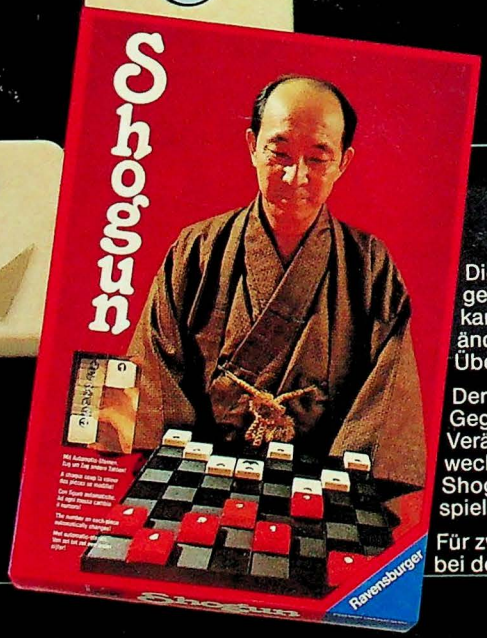
Unterschrift

Sp 1

NEU

Shogun

Das strategische Brettspiel mit Glück und Spannung.
Zug um Zug ändert sich die Zahl im Spielstein. Automatisch.
In der Tat eine neue Spiel-Idee.



Die Zahl im Spielstein zeigt an, wieviel Felder gezogen werden müssen. Mit jedem Zug kann sich jedoch die Zahl automatisch ändern. Ein Spiel, das Zug um Zug neue Überraschungen bringt.

Der Spieler muß also nicht nur auf die Züge seines Gegenspielers reagieren, sondern auch auf die Veränderungen seiner eigenen Steine. Mit ständig wechselnder Taktik gilt es, den gegnerischen Shogun oder mindestens sechs Steine des Gegenspielers zu schlagen.

Für zwei Spieler ein 20-Minuten-Spielvergnügen, bei dem Glück und Verstand sich die Waage halten.

Programm für sinnvolle Freizeit

Ravensburger®

Otto Maier Verlag, Ravensburg